ISSN 0188-7610



Aniversario



CONOCE
T. M. N. T.
TOURNAMENT FIGHTERS
PARA NES Y SNES

CHAVEZ

ENTREVISTA
CON EL
CAMPEON

ADEMAS:
CHASE H.Q. (GB)
ALADDIN
LUFIA
WORLD HEROES
DENNIS THE MENACE
MR. NUTZ
WORLD SOCCER 94

UNA BUENA REVISADA A:
MIGHTY FINAL FIGHT

GANATE UN SUPER NINTENDO
EN EL 2° CONCURSO
DE ANIVERSARIO

¡AHORA SI!
VE QUE HAY
DENTRO DE
CLUB NINTENDO

AÑO 2 No.12
PRECIO N$10.00 M.N.
0 37634 13082 7 12

una curita para cada partecita

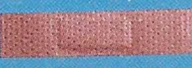
LOS CURITAS DE KENDALL ME PROTEGEN

QUIERO CURITAS PARA MIS CORTADAS Y RASPONES

COLOREANOS, EN LA CAJA PODRAS VER LOS COLORES



CURITAS DINOSAURIO



MINICURITAS

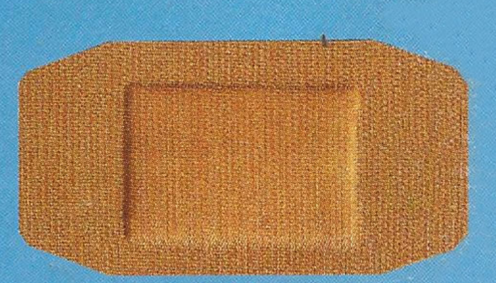
CURITAS TRANSPARENTES



CURITAS FLEXIBLES



CURITAS COLOR PIEL



CURITAS PARA RODILLAS Y CODOS

CON SEGURIDAD

KENDALL®

"HIGIENE ES SALUD" REGS. No. 1175C92, 1176C92, 1184C92, 1185C92, 58532, 82559 S.S.A. LL23C

EDITORIAL

Este número de Club Nintendo es muy especial para nosotros como esperamos que lo sea para ti.

Es nuestra revista número 25 nuestro segundo aniversario y el primer ejemplar en el mundo en incluir en su portada un videojuego para el mercado latino.

En México, como en muchos países de América Latina, Club Nintendo fue la primera revista de videojuegos en español y la razón para que surgieran muchas revistas competidoras que le dan a los videojugadores toda una gama de opciones.

Cuando iniciamos la revista en diciembre de 1991, algunos de los licenciatarios no creían en el mercado latino. Hoy prácticamente todos los licenciatarios tienen mucha fe y respeto por este mercado y nos da mucho gusto y orgullo saber que nuestra revista (al decir nuestra por supuesto que estás tú incluido) en algo ha colaborado a ello.

Estamos muy contentos por este segundo aniversario pero estamos más agradecidos con nuestros lectores por su preferencia y por el impulso y motivación que nos han dado. Hoy, como hace 2, años lo mejor no es lo que hemos logrado sino lo que podemos lograr en el futuro.

Lo que te podemos prometer en agradecimiento es un esfuerzo aún mayor de todos los que trabajamos en Club Nintendo.

Gracias

Gustavo

Pepe Sierra

T. KIKUCHI

FCO

Axy

SPOT

Adrián Carbajal

JESUS MEDINA

Ernesto Escutia G.

Antonieta Ramírez

MANUEL NUÑEZ C.

Luis Suárez

JUAN CARLOS GONZALEZ

Ana Lilia Velázquez

Antonio Rodríguez

Tinta



GANA MUCHOS PREMIOS EN NUESTRO CONCURSO DE ANIVERSARIO ENTERATE COMO EN LAS PAGINAS CENTRALES.



CLUB NINTENDO
Año II No. 12 Diciembre 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Dominguez y Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

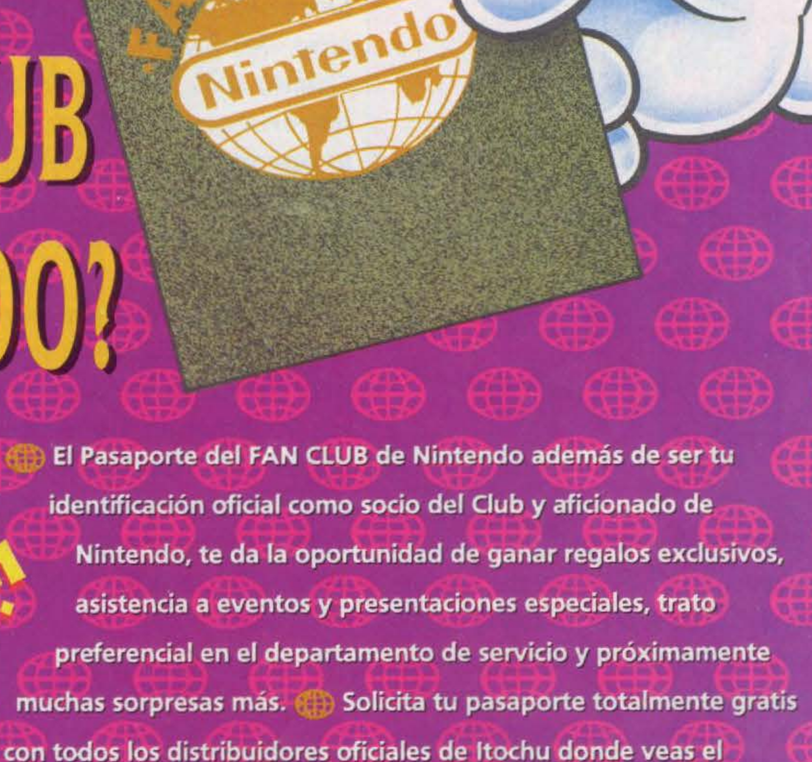
Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

PRINTED IN MEXICO

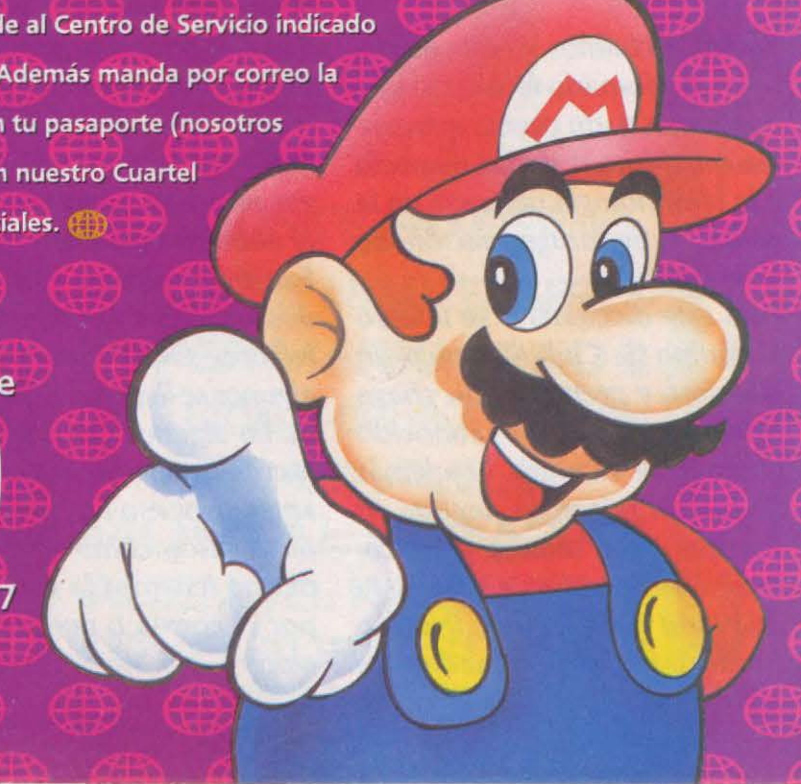
¿YA TIENES PASAPORTE DEL FAN CLUB DE NINTENDO?



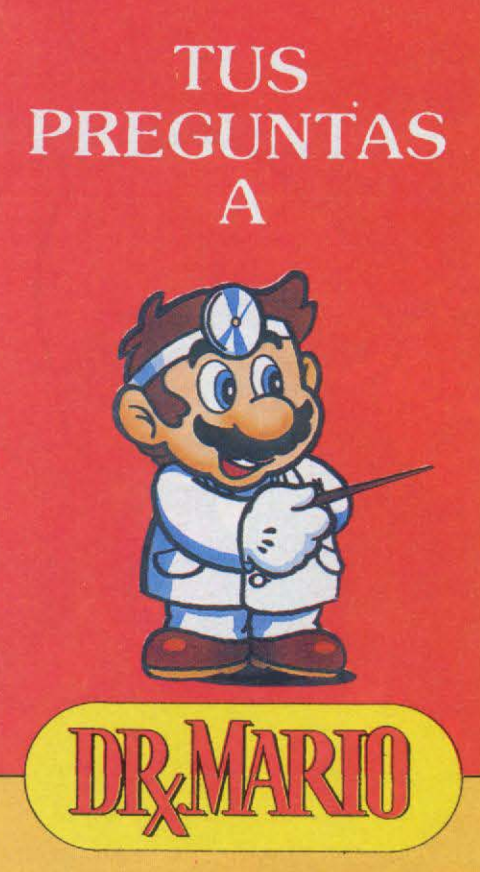
FAN·CLUB·DE· Nintendo

El Pasaporte del FAN CLUB de Nintendo además de ser tu identificación oficial como socio del Club y aficionado de Nintendo, te da la oportunidad de ganar regalos exclusivos, asistencia a eventos y presentaciones especiales, trato preferencial en el departamento de servicio y próximamente muchas sorpresas más. Solicita tu pasaporte totalmente gratis con todos los distribuidores oficiales de Itochu donde veas el logotipo del FAN CLUB de Nintendo y exige que te peguen un sticker en la compra de equipos, accesorios y cartuchos Nintendo. Conserva tus notas de compra y acude al Centro de Servicio indicado en tu pasaporte para cambiar tus premios. Además manda por correo la ficha de inscripción al FAN CLUB que aparece en tu pasaporte (nosotros ya pagamos el porte) para tenerte registrado en nuestro Cuartel General y hacerte llegar las comunicaciones oficiales.

Si tienes alguna duda acerca del FAN CLUB de Nintendo comunícate al Cuartel General
Liverpool No. 44 Col. Juárez
C.P. 06600 México D.F.
Tels. 705-1131, 705-1310 y 705-4457



TUS PREGUNTAS A



¿Por qué no publican otro dicciomario? Porque de acuerdo a muchas preguntas que les han hecho me he dado cuenta que muchos problemas que tienen la mayoría de los jugadores se deben a barreras del idioma.

Luis Arturo Lopez Magaña
MEXICO, D.F.

Bueno, incluimos en este número un dicciomario técnico ya que nos hemos dado cuenta que existen muchísimas dudas respecto a la terminología utilizada en la revista y en programación de videojuegos.
Para este diccionario se integró al equipo de Club Nintendo un talentoso y prendidísimo chavo (bueno, ni tan chavo) conocido como Peke Vázquez. El además de ser un talentoso jinglista (o sea que hace música para comerciales de radio y t.v. como la de World Trade Center, INEGI o Ruffles) fue programador de videojuegos en Nueva Jersey donde trabajó para la compañía Human Touch haciendo arquitectura abierta para Macintosh, sampling de voces y de música, efectos de sonido, manejo de memoria de gráficas y rutinas de música. También trabajó para Electronic Arts en la programación del juego "La Piedra del Quinto sol". Peke es de esos seres raros que nos da mucho gusto que se integre a nuestro equipo porque dará respuesta a las dudas de nuestros lectores.

◆

¿Por qué omitieron nuestros nombres en S.O.S. Año 1 # 12 pág. 38 (S. Spy Hunter) Por favor publíquenlo. Los felicitamos por el éxtio de la revista y no dejen de mandarla a Colima ya que es un estado pequeño... pero ¡¡sí cuenta!! (muy modestos ¿no?)

Moisés Santa Ana García
COLIMA, COL.

Tu carta nos permite externar una disculpa a todos los lectores que por una u otra razón se omiten sus nombres, se confunden con otros o se publican posteriormente como el caso del truco de Battletoads in Battlemaniacs del Año 2 #10 cuyos nombres aparecieron hasta el número siguiente.
Fue un problema clasificar todos los trucos y preguntas de los lectores en la computadora y algunos se llegaron a quedar fuera. En algunos casos lo que nos escriben ya lo hemos publicado antes y por eso no califican y, en otros casos, como en el de ustedes no tenemos la carta, tal vez por el correo o por la clasificación.
De lo que pueden estar seguros todos nuestros lectores es que en el nuevo sistema de clasificación de cartas a la revista trata precisamente de evitar estas situaciones.
Algo que nos ayudará mucho en la clasificación es que cuando escribas a Club Nintendo escribas siempre en la parte superior tu nombre completo, dirección, código postal, teléfono, fecha de nacimiento y la fecha y lugar en que escribes la carta.
Gracias por tus felicitaciones y por supuesto que Club Nintendo seguirá llegando a tu bellísimo estado.

◆

Esta es la segunda ocasión que les escribo; aunque a mí me gustaría hacerlo más seguido no lo hago porque ustedes son bastante claros. ¿Qué hay de los títulos con el Chip SFX que prometió Shigeru Miyamoto para este año?

ROLANDO QUINTERO T.
ESTADO DE MEXICO

Cuando conocimos al Sr. Miyamoto, Gail Tilden, editora de Nintendo Power, nos advirtió que a él no le gustaba comentar sobre sus planes futuros pues es muy perfeccionista en lo que hace y no le gusta que lo presionen a sacar un proyecto antes de que esté realmente listo y a su entera satisfacción. Al parecer


Shigeru Miyamoto

hubo algo que no le convenció (Cuando nosotros jugamos FX Trax nos pareció sensacional) y ahora que lo veamos, estrenando el 94, le preguntaremos y te informaremos.

◆

Sobre el Star Fox ¿Hay forma de salir de Out of this Dimension o es algo similar al mundo -1 de Super Mario Bros.?

"DRACO"
DURANGO, DGO.

Definitivamente no eres el primero en preguntarlo. Sabemos de muchos lectores que, al igual que Spot, han ordenado todas las letras, las han vuelto a desordenar... y nada. Pero si alguno de nuestros lectores averigua algo más y nos lo comenta, ten por seguro que de inmédiato lo publicaremos con Mención Especial



Star Fox

◆

¿Por qué no hacen una sección de dibujos pero de Mario Paint? Desgraciadamente la animación y música se perdería, pero la calidad del dibujo sí se podría apreciar. Quiero felicitarles por ser una gran revista que ha alcanzado un estilo propio.

Everson
ESTADO DE MEXICO

Como te habrás dado cuenta en el Dr. Mario de nuestro número anterior, la sección ha sido abierta y la música no tendrá que perderse. Estamos de acuerdo en que Club Nintendo tiene un estilo propio... propio de los videojugadores mexicanos.

◆

¿Recuerdan un programa de Nintendo en TV llamado intercontrol conducido por Graciela Mauri? Ahí salió el truco de Super Mario Bros. del Mundo -1 pero no sé si se podía salir de él o no.

Roberto Carlos Villagrana
MEXICO, D.F.

Por supuesto que nos acordamos pues nosotros les pasábamos y grabábamos los trucos y la respuesta es NO se puede salir. El mismo Shigeru Miyamoto creador del juego nos lo dijo.



Super Mario Bros.

◆

¿Tradewest y Rare son la misma compañía?

J. Antonio Quiroz López
NUEVO LAREDO, TAMPS.

No. Rare es una compañía inglesa programadora de videojuegos. Tradewest es una compañía texana que le compra sus programas a Rare y los comercializa. También nos han preguntado por Acclaim que sí es lo mismo que LJN o Konami que sí es lo mismo que Ultra; sí lo son pero por cuestiones legales o fiscales requieren de 2 ó más Razones Sociales.

◆

Hagan un reportaje de ¿Qué hay dentro de... Club Nintendo? Porque la verdad sería interesante ¿Cómo se hace? ¿Por qué? ¿Quién ayuda? En fin creo que sería un tema interesante para los lectores. Algo que noté es que en el Control de los Profesionales del Año 2 #5 dibujaron a Mario y a la Princesa jugando Dr. Mario pero en el Famicom (japonés) ¿por qué?

Víctor Hugo Rizo Baza
ESTADO DE MEXICO

Este dibujo lo tomamos de una publicación que Nintendo hizo en Japón, no lo hicimos nosotros. Ya muchos lectores nos lo habían preguntado pero aún más nos habían solicitado que informáramos cómo hacíamos la revista. Ya nos habíamos tardado en incluir este reportaje pero la verdad es que ni nosotros mismos sabíamos cómo le hacíamos.

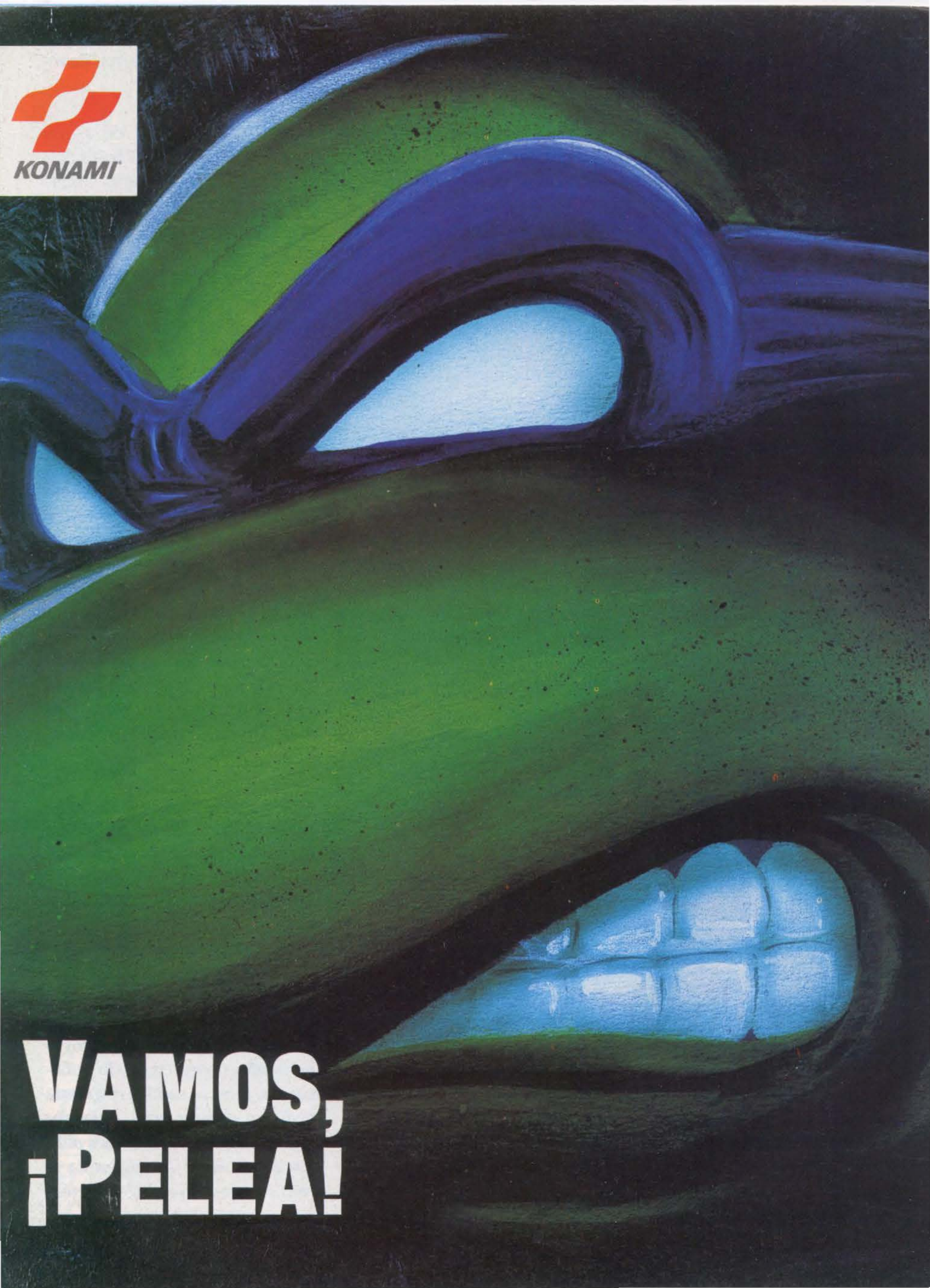
◆

Dicen ustedes que ya no publican cartas cuando la revista se está imprimiendo ¿qué no pueden guardar esas cartas e imprimirlas en las siguientes revistas?

Enrique César Arias Hernández
COATZACOALCOS, VER.

Por supuesto que lo hacemos. Lo único es que en los Retos si no llegó a tiempo ya no lo publicamos, pues ya salió la respuesta y vienen nuevos retos. Nuestros lectores tienen todo el mes para hacernos llegar su respuesta al reto... ese es el verdadero reto.

◆


KONAMI
VAMOS,
¡PELEA!



Pero prepárate porque Tournament Fighters para Super NES® y NES® le pone una cara totalmente nueva a los juegos de pelea. Es intenso, como en las peleas uno contra otro donde los duros guerreros se preparan rabiosos para luchar.



Un juego, dos versiones únicas

No importa cuál formato elijas, conocerás una nueva raza de tortugas, preparadas a pelear en 4 distintos modos. Para los fans del Super NES hay 12 mutantes, 12 arenas, con velocidad de pelea adaptable para una rápida acción, técnicas espectaculares de ataques combo además de los novedosos movimientos de ataque especial. Y el juego de NES incluye la opción de 2 jugadores y el modo de torneo, 7 furiosos peleadores con técnicas especializadas de ataque.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES® TOURNAMENT FIGHTERS™

¡Las calles te están esperando!

Roto Cutters, Dynamite Bombers, Chopper Chukers, Vacuum Waves, Electric Pile Drivers, tú sentirás y aplicarás todos estos poderes corporales. Si tú crees que has experimentado verdaderas peleas callejeras, espera a que Tournament Fighters te permita patear las (CENSURADO) de tus enemigos. Así que tira tus patinetas, alista tus puños ¡y escoge tu pelea!

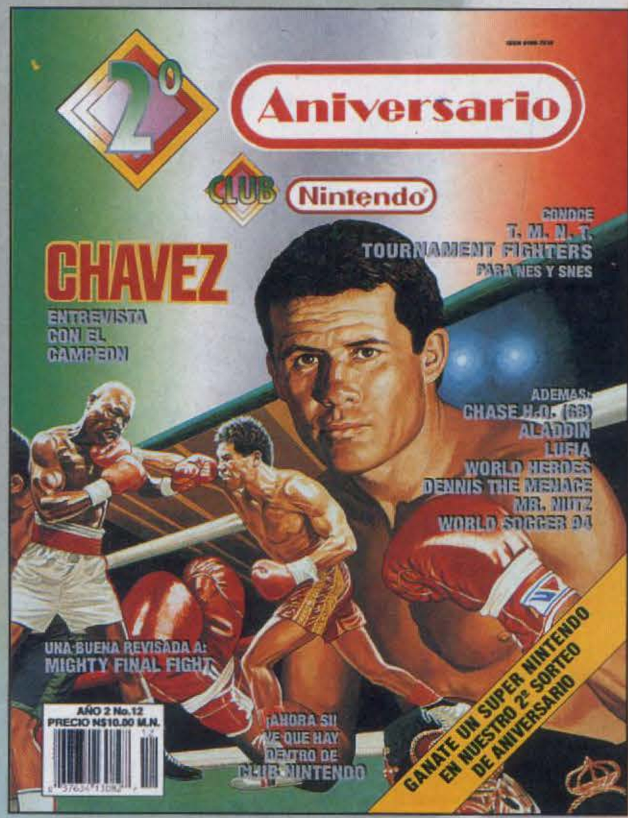








NUESTRA CHAVEZ PORTADA



Nos da mucho gusto que la portada de aniversario sea precisamente la de nuestro campeón Julio César Chávez quien este mes también protagoniza el primer videojuego para el mercado látino y, obvio decirlo, totalmente en español.

Ya hemos hablado en números anteriores de este título, así es que quisimos hacer algo especial para esta sección y no sólo hablar del juego como en ocasiones anteriores.

Localizamos a Alberto González, representante de J.C. quien arregló una entrevista en Ciudad Juárez 2 días antes de su pelea contra Mike Powell en beneficio de un hospital infantil oncológico de Cd. Juárez.

Antes de poder entrevistarlo lo acompañamos al Gimnasio Municipal donde regaló 1000 boletos para niños de Ciudad Juárez y también a una Conferencia de Prensa.



La entrevista fue en la noche, así que todo el día lo acompañamos a sus presentaciones y entrenamiento.

Ya en la noche, más tranquilo pudimos entrevistar a Chávez informalmente, como a nosotros nos gusta.

Campeón ¿Cómo surgió la idea de realizar un videojuego de Chávez?

Fue idea mía desde hace como 2 años. Quería que se produjera este juego; vimos a algunas personas que nos ofrecieron producir máquinas de Arcadia y juegos de Nintendo pero no se concretó.

¿Cómo se logró el acercamiento con American Softworks Corporation?

A través de Alberto González, mi representante. El hizo todos los contactos y a él le hicieron la proposición. Al analizar la idea y propuesta de ASC (American Softworks Corporation la calidad era lo que estábamos buscando pues no era nuestro plan hacer un juego sólo por hacerlo. si lo ibamos a hacer, tenía que ser bien hecho.

Hubo indicaciones tuyas a cerca de cómo programar el videojuego.

Sí, todo se conjuntó entre A.S.C. y nosotros. El programador es muy aficionado al box. Nosotros le mandamos videos de mis peleas para que plasmara mi estilo lo más posible. El juego quedó muy bien, estoy muy satisfecho, los videojugadores se van a divertir mucho.

¿Tú juegas Super Nintendo?

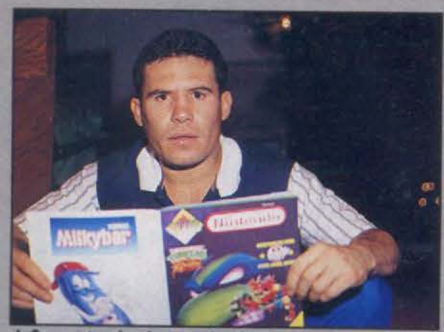
Muy poco, muy poco, pero ahora sí voy a jugar con mi propio juego... a ver si me gano.

A ver si en videojuego sí pier-



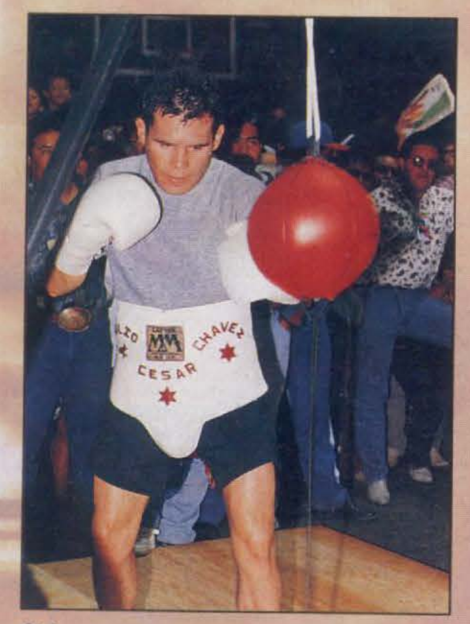
En las escaleras del hotel en Ciudad Juárez, una plática informal entre el número 1 y el número 2 del ranking: J.C. Chávez y Gus Rodríguez.





J.C. enterándose de los detalles de su videojuego en Club Nintendo.

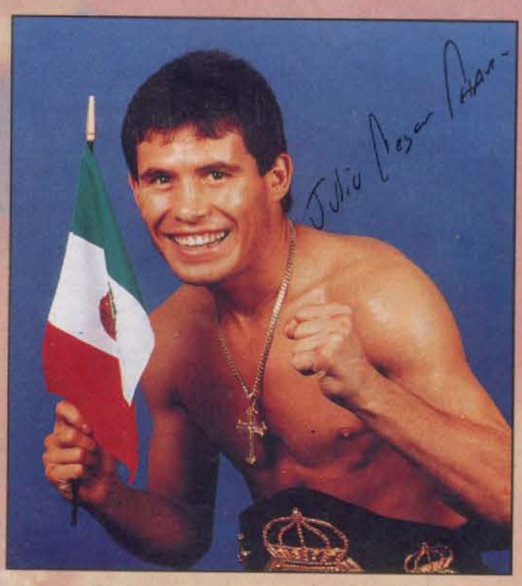
des ¿Tus hijos juegan Super Nintendo?
Sí, ellos sí juegan mucho.
¿Qué dicen de que su Papá protagoniza un videojuego?
El que anda más contento es Julio que tiene 7 años y anda desesperado preguntándome "¿Cuándo va a salir Papá? para noquearte, te voy a noquear Papá".
Creo que no has tenido oportunidad de jugar una versión final.
No, todavía no. Pero una de mis recomendaciones fue que no fuera un juego fácil, que fuera un reto no sencillo ¿tú ya tuviste la oportunidad de verlo completo?
Sí y en las "Peleas de Exhibición" no es fácil noquearte. en el modo de carrera es mucho más difícil pues se tiene que ir escalando el rank, ganando poder, velocidad y condición. Así es que mínimo se necesitan unas 15 peleas para poder retar a J.C. Chávez.
Entonces ¿no es fácil ganarme?
No. Tampoco en el videojuego.
¿Y ustedes ya llegaron a mí en el juego?
Sí... ya te ganamos.
¡Ah! ¿quién me ganó?
Bueno pues tenemos varios videojugadores. 2 de ellos ya lo terminaron. Spot es quien más tiempo le ha dedicado para hacer los análisis que hemos publicado en la revista; en una sección publicamos los récords de nuestros lectores. Allí verás quiénes te ganan; claro si nos mandan la foto final demostrando que el peleador creado por ellos escaló todo el rank y ten venció.
Bueno, pues vamos a jugarlo.
¿Qué te parece un encuentro entre el número 1 en el Rank, J.C. Chávez y el número 2 Gus Rodríguez?
¡Ah! Tú y yo nos vamos a enfrentar, vamos pues.
Después de jugar un rato, Julio César quedó muy complacido con los cambios hechos en esta versión final.
Cuando empezamos el juego vimos que obviamente tendrá que entrarle duro al entrenamiento en el videojuego pues es muy bueno con los guantes pero le falta condición con el control.
Nosotros coincidimos con Julio en que será muy divertido. Ah por cierto que prometió estar en la 3ª magna presentación ahora de CHAVEZ en el WTC. Llama al taller de Luigi (208-10-23 y 208-40-57) o acude con tu distribuidor autorizado por tus boletos.



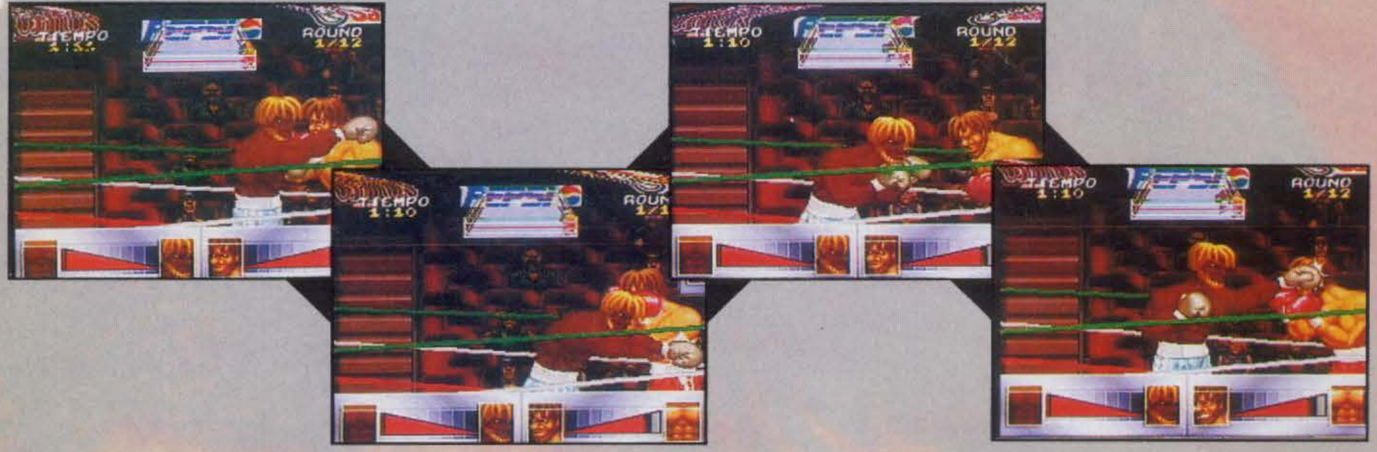
Chávez en su entrenamiento en el Gimnasio Municipal de Cd. Juárez.


Bull Terrier Soberanes, su Sparring, disfrutó mucho del juego. En su primera pelea noqueó en el 9º round.


El campeón dándonos su foto autográfiada para los lectores.


P.D. ¡J.C. ganó en el 4º round!

Nunca te "cierrres" en un sola combinación de golpes, es importante que le des variedad a tu ataque. Algo básico para conectar a tus enemigos es que le des variedad a tus golpes con la clásica combinación Izquierda-Derecha y Arriba-Abajo.



Esta secuencia es una de las básicas para empezar a dominar el juego.

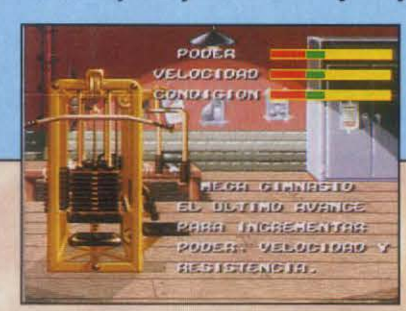
Pues bien, esto que te acabamos de decir es lo más elemental para que comiences a jugar y hagas una buena carrera para que puedas retar a Chávez; ¡Buena Suerte!

Después de una pelea si no te convence ninguno de los regalos que te dan, sólo haz lo siguiente: salte de la pantalla presionando Select o reseteando el juego y al retomar tu carrera, todavía estarás en la pantalla de selección pero los regalos cambiarán; repítelo hasta que aparezca lo que quieras.

SPOT

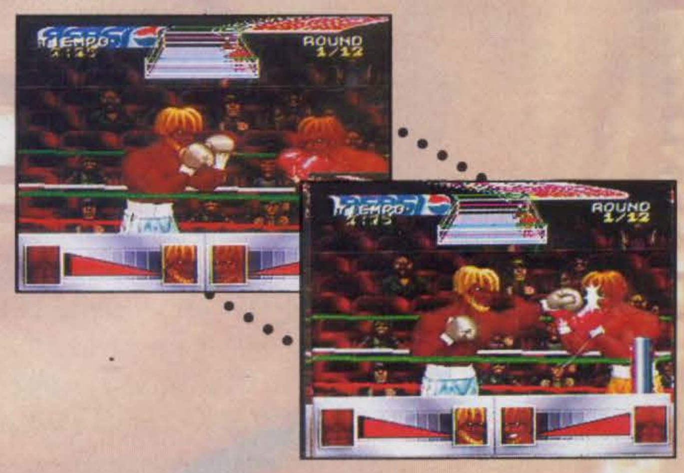






Cuando estés en modo de carrera verás que no todos tus contrincantes están programados de igual forma; debes cuidarte porque muchos de ellos prefieren golpearte al cuerpo y otro tanto de ellos a la cara para llenar uno de los 2 indicadores de daño y así si caes no puedas levantarte; sin embargo estos enemigos no son tan difíciles de derrotar, ya que al que te ataca mucho por abajo puedes empezar a golpearlo con recto por arriba y con el que te golpea a la cara puedes golpearlo al cuerpo, ya que entrando el primer golpe podrás armar una buena secuencia.





INFORMACION SUPERNESESARIA





Bienvenidos al Show especial de este día en el Canal 6 donde los concursantes deben luchar para ganar tanto dinero que podrán realizar sus sueños. Pues bien, este torneo parece la oportunidad perfecta para que las tortugas demuestren todo lo que han aprendido y un buen pretexto para patear el rostro de algunos de sus enemigos como Cyber-Shredder o War que también han entrado al torneo... total... esto es sólo por diversión, ¿o no?





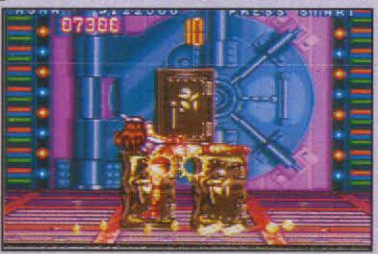
T.M.N.T. Tournament Fighters es la respuesta de Konami a la ola de juegos de pelea que han aparecido a últimas fechas. Básicamente el modo de juego es igual que los demás donde debes descubrir técnicas secretas con combinaciones de botones y palanca, pero lo que realmente lo hace diferente de los demás es que éste es un excelente juego en lo que a valores, gráficos y acción se refiere.

← T.M.N.T. Tournament Fighters tiene diferentes modos de juego y opciones que hacen que puedas jugar de varias formas y así evitar que te aburra; aquí te vamos a dar una descripción de ellos.

TOURNAMENT

Este es el modo normal de pelea, donde podrás escoger a uno de los peleadores disponibles para así luchar contra los demás (incluyendo a tu "alter ego") controlados por el CPU; después de vencer a los participantes, te deberás enfrentar a 2 competidores que sólo la computadora puede usar y que son Rat King y Karai y si vences a estos 2 serás nombrado el rey del torneo; en este modo podrás continuar las veces que quieras y después de vencer a los primeros competidores tendrás la oportunidad de pasar un bonus round donde debes destruir cajas blindadas (si el segundo jugador presiona Start en su control para entrar a jugar, el modo de juego cambiará automáticamente a vs. Battle). ↓









VS BATTLE

Aquí 2 jugadores podrán estar jugando entre sí con diversas opciones como la de cambiar de personaje después de cada batalla, o determinar el nivel de ataque de cada uno, así como elegir la escena en la que quieran pelear; para salirse de este modo sólo hay que presionar Select en la pantalla de Status. ↓













STORY BATTLE

← Este es el más difícil de los 3 ya que aquí sólo puedes escoger a una de las 4 tortugas y tienes créditos limitados; además no podrás usar tu "Ultimate-Attack", aquí debes rescatar a Abril y a Splinter.



WATCH

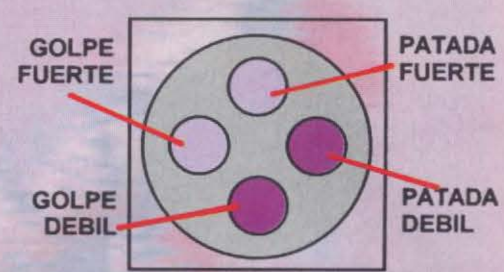
Aquí podrás ver al CPU, manejar a los 2 personajes (Esta opción es la más recomendable cuando tienes mucha flojera de jugar). →



ULTIMATE ATTACK

← Debajo de tu línea de energía verás una línea verde que es la del "Ultimate Attack". Esta línea se irá llenando conforme golpees a tu enemigo no importando si él pone defensa. Cuando esta línea llega a su tope, el CPU te avisa con un pequeño sonido y entonces podrás usar tu "Ultimate Attack" presionando los botones X y A (golpe y patada fuerte simultáneamente); cuando tu energía está a punto de acabarse -es cuando parpadea- podrás llenar la línea del Ultimate Attack mucho más rápido.

Cuando Enciendes tu Super NES así es cómo aparece configurado tu control. →



· L · E · O · N · A · R · D · O ·

APODO: LEO
ESTATURA: 5'08"
PESO: 170 lbs
OJOS: NEGROS
EDAD: 16

LUGAR DE NACIMIENTO: IMPERIO DE MASCOTAS DE MACMAHON EN BAHIA CHESABEAK
ARMA: KATANA

ACTIVIDAD FAVORITA: MEDITACION Y YOGA
META: SU UNICA MOTIVACION ES LA DE PROBAR QUE ES EL MEJOR PELEADOR.

CUADRO DE GOLPES



ATAQUES ESPECIALES

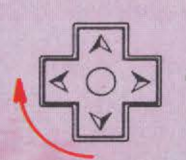


← Para ejecutar este ataque salta y presiona el control hacia abajo junto con golpe débil.

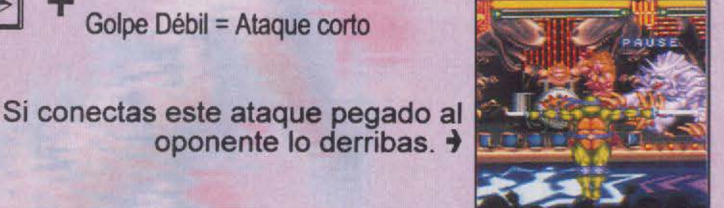
ENDLESS SCREW

Para atacar girando con las Katanas mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona cualquier golpe →





Golpe Fuerte = Ataque largo
Golpe Débil = Ataque corto



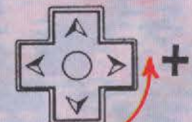
Si conectas este ataque pegado al oponente lo derribas. →

SHINING CUTTER

Para lanzar este poder mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona cualquier golpe. ↓







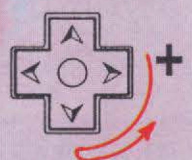
Golpe Fuerte = Poder rápido
Golpe Débil = Poder lento



ROTO CUTTER

Para ejecutar este ataque mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona cualquier puño. →





Golpe Fuerte = Ataque alto
Golpe Débil = Ataque bajo





AGARRES

← Para ejecutar este agarre tienes que estar cerca del oponente, presiona izquierda o derecha (dependiendo hacia que lado quieres lanzar al oponente) junto con el golpe fuerte.

Este otro agarre se logra al presionar izquierda o derecha junto con patada fuerte. →







MILENNIUM WAVE

Para ejecutar este ataque necesitas que la línea verde (Ultimate-Attack) esté llena, entonces presiona X y A simultáneamente. ↓









·C·Y·B·E·R·S·H·R·E·D·D·E·R·

APODO: C. SHREDDER
ESTATURA: 6'06"
PESO: 280 lbs
OJOS: NEGROS

EDAD: ?
LUGAR DE NACIMIENTO: OSAKA, JAPÓN
ARMA: BATTLE ARMOR

ACTIVIDAD FAVORITA: PLANEAR LA CONQUISTA DEL MUNDO
META: RECUPERAR SU CONTROL SOBRE LA GENTE DE NUEVA YORK.

CUADRO DE GOLPES

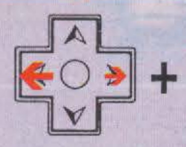
TMNT		AGACHADO	DE CERCA	DE LEJOS	SALTANDO VERTICAL	SALTANDO AL FRENTE O ATRAS
GOLPES	FUERTE					
GOLPES	DEBIL					
PATADAS	FUERTE					
PATADAS	DEBIL					

ATAQUES ESPECIALES




KNEE CRUSH

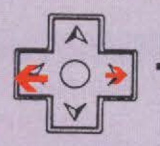
← Para ejecutar este ataque mantén presionado el control hacia tu espalda aproximadamente un segundo y de inmediato presiona al frente junto con cualquier patada.



\+ Patada Fuerte = Ataque largo
Patada Débil = Ataque corto

AURA CRUSHER

Con este ataque puedes esquivar algunos poderes pero tienes que marcarlo justo antes de que te toque. Para lograr este ataque mantén presionado el control hacia tu espalda aproximadamente un segundo y de inmediato presiona cualquier golpe. →



\+ Golpe Fuerte = Ataque largo
Golpe Débil = Ataque corto






AURA SHIELD

↓ Si presionas Y y B simultáneamente creas un escudo que rebota los poderes del oponente.















← Para ejecutar este agarrón necesitas estar cerca del oponente y presiona el control hacia la izquierda o derecha junto con golpe fuerte. (Dependiendo del lado que presiones el control será hacia donde lances al oponente).

LIGHTNING CRUSHER

Para ejecutar este ataque necesitas que la línea verde (Ultimate-Attack) esté llena, entonces presiona X y A simultáneamente. ↓









· A · R · M · A · G · G · O · N ·

APODO: ARMAGGON
ESTATURA: 6'00"
PESO: 400 lbs
OJOS: ROJOS

EDAD: ?
LUGAR DE NACIMIENTO: LA TIERRA DEL FUTURO.
ARMA: UÑAS Y GARRAS FILOSAS

ACTIVIDAD FAVORITA: RECOGER BASURA.
META: SU PRIMER PASO PARA CONQUISTAR LA TIERRA ES GANAR EL TORNEO.

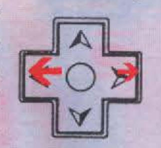
CUADRO DE GOLPES



ATAQUES ESPECIALES

AQUA SHOCK

Para lanzar este poder mantén presionado el control hacia tu espalda (ya sea agachado o de pie) aproximadamente un segundo y de inmediato presiona al frente junto con cualquier golpe.



+ Golpe Fuerte= Ataque rápido
Golpe Débil= Ataque lento



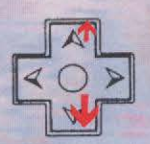


FIN SCLICER

Para lanzarte hacia arriba atacando al oponente mantén presionado el control hacia abajo aproximadamente un segundo y de inmediato presiona arriba junto con cualquier patada.





+ Golpe Fuerte= Poder alto
Golpe Débil= Poder bajo





Cuando estés cerca del oponente presiona el control hacia la izquierda o derecha junto con Golpe Fuerte para morder al oponente.

Para lanzar a tu oponente es necesario que estés cerca de él y presiones izquierda o derecha junto con patada fuerte. Dependiendo de qué lado presiones es hacia donde lanzas al oponente.









Mientras estés en el aire puedes presionar abajo y Golpe Fuerte para lanzarte hacia el oponente.

TSUNAMI

Para ejecutar este ataque es necesario que la línea verde (Ultimate-Attack) esté llena, entonces presiona X y A simultáneamente.






· W · I · N · G · N · U · T ·

APODO: WINGNUT
ESTATURA: 6'00"
PESO: 300 lbs
OJOS: AMARILLOS

EDAD: 300 KRONO CYCLES
LUGAR DE NACIMIENTO: PLANETA DEXLON EN EL SISTEMA AVANU.
ARMA: PLASMA POWERED BATWINGS

ACTIVIDAD FAVORITA: CASTLEVANIA 2095
META: VE EL TORNEO COMO UNA BUENA MANERA DE PASAR EL TIEMPO.

CUADRO DE GOLPES

TMNT		AGACHADO	DE CERCA	DE LEJOS	SALTANDO VERTICAL	SALTANDO AL FRENTE [redacted]
GOLPES	FUERTE					
GOLPES	DEBIL					
PATADAS	FUERTE					
PATADAS	DEBIL					

ATAQUES ESPECIALES



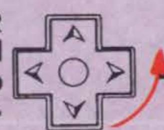


HOVERING

← Esto más que un ataque es un movimiento para atacar. Para lograrlo presiona el control hacia la izquierda o derecha junto con Y y B simultáneamente cuando saltes.

MOONBUSTER

Mientras estés en el aire mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona cualquier golpe para lanzar un poder. ↓



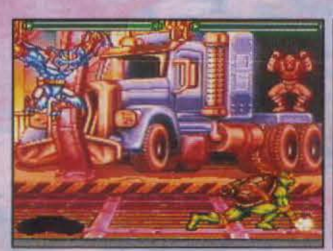
+ Golpe Fuerte = Lanza el poder lejos
Golpe Débil = Lanza el poder cerca

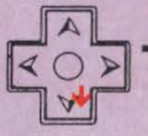





POWER DIVE

← Para lanzarte hacia el oponente presiona abajo y cualquier patada mientras estés en el aire.



+ Patada Fuerte= Ataque largo
Patada Débil= Ataque corto





← Si presionas Y y B simultáneamente te lanzas al frente para conectar un golpe.

Cuando el oponente esté cerca de ti, presiona el control hacia la izquierda o derecha junto con Golpe Débil para morder al oponente. ↓







Cuando el oponente esté cerca de ti presiona el control hacia la izquierda o derecha junto con Golpe fuerte para agarrarlo y azotarlo contra el suelo. Dependiendo hacia qué lado presiones el control será hacia donde lo azotes. ↓









MAD SPECTRE

Para poder ejecutar este ataque necesitas que la línea verde (Ultimate-Attack) esté llena, entonces presiona X y A simultáneamente. ↓









· C · H · R · O · M · E · · D · O · M · E ·

APODO: C. DOME
ESTATURA: 5'10"
PESO: 200 lbs
OJOS: ROJOS

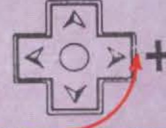
EDAD: 66 MHZ
LUGAR DE NACIMIENTO: TIENDA DE METAL DE SHREDDER
ARMA: THUNDER GAUNTLETS

ACTIVIDAD FAVORITA: MAGNOLIAS DE ACERO
META: EL QUIERE EXTRAER EL PROGRAMA "GUERRERO" DE SU SISTEMA DE MEMORIA.

ATAQUES ESPECIALES

CHROME SPARK

Cuando lanzas este poder por un instante el oponente no te puede tocar. Para ejecutar este poder mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona cualquier golpe. →



Golpe Fuerte= Poder rápido
Golpe Débil= Poder lento









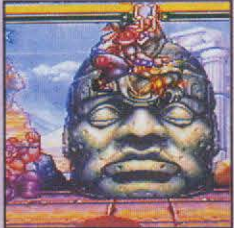
CUADRO DE GOLPES



ELECTRIC PILE DRIVER

↓ Para ejecutar este poder no tienes que estar muy alejado del oponente; como máximo la distancia que se ve en la primera foto, entonces presiona abajo y de inmediato arriba junto con Y y B simultáneamente.




Cuando el oponente esté cerca de ti presiona el control hacia la izquierda o derecha junto con Golpe Débil, para agarrarlo y conectarle varios golpes. →










← Cuando el oponente esté cerca de ti presiona en el control hacia la izquierda o derecha junto con Golpe Fuerte, para agarrarlo y lanzarlo. Dependiendo hacia qué lado presiones el control es hacia donde lanzas al oponente.

PISTON KICK

Para ejecutar este ataque necesitas que la línea verde (Ultimate-Attack) esté llena, entonces presiona X y A simultáneamente. ↓








Cuando estás en Tournament, si presionas el botón Select en esta pantalla...



entrarás a este menú donde podrás reconfigurar tus botones.

Esto último funciona también en VS. Battle; pero aquí además si presionas Select en la pantalla de selección de Stage...



llegarás a la pantalla de Handicap, donde además de reconfigurar botones podrás cambiar los niveles de ataque.



- W - A - R -

APODO: WAR
ESTATURA: 6'00"
PESO: 350 lbs
OJOS: VERDES

EDAD: ?
LUGAR DE NACIMIENTO: MUNDO OBSCURO
ARMA: UÑAS DE 6 PULGADAS

ACTIVIDAD FAVORITA: CUALQUIER COSA DESAGRADABLE
META: DESTRUCCIÓN.

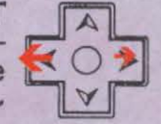
CUADRO DE GOLPES

TMNT		AGACHADO	DE CERCA	DE LEJOS	SALTANDO VERTICAL	SALTANDO AL FRENTE O ATRAS
GOLPES	FUERTE					
GOLPES	DEBIL					
PATADAS	FUERTE					
PATADAS	DEBIL					

ATAQUES ESPECIALES

TURNING UPPERCUT

Para lanzarte con un garrazo hacia el oponente mantén presionado el control hacia tu espalda aproximadamente un segundo y de inmediato presiona al frente junto con cualquier golpe. ↓



+ Golpe Fuerte= Ataque largo
Golpe Débil= Ataque corto

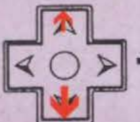






DEATH FROM ABOVE

Para lanzarte sobre el oponente mantén presionado el control hacia abajo aproximadamente un segundo y de inmediato presiona arriba junto con cualquier patada. ↓



+ Patada Fuerte= Rebota hacia el frente

Patada Débil= Rebota hacia atrás









← Este cabezazo lo ejecutas al presionar Y y B simultáneamente.



Este agarre lo ejecutas al estar cerca del oponente y presionar izquierda o derecha junto con Golpe Fuerte. Dependiendo hacia qué lado presionas el control es hacia donde lanzas al oponente. ↓









WAR DYNAMIC

Para ejecutar este ataque necesitas que la línea verde (Ultimate-Attack) esté llena, entonces presiona X y A simultáneamente. ↓









Para seleccionar al mismo personaje de igual color sigue estos sencillos pasos:



1.- Juega con el personaje que quieras hacer el truco hasta que llegues con su "alter-ego", entonces tienes que perder con él.

2.- Presiona una vez Start para continuar y no muevas el control para quedarte con el mismo personaje; entonces el segundo jugador debe presionar Start para entrar y por "defoult" te dará al mismo personaje de la escena y junto con el del 1er. jugador los 2 serán del mismo color. ***Spot***



- A - S - K - A -

APODO: ASKA
ESTATURA: 5'02"
PESO: 110 lbs
OJOS: NEGROS

EDAD: 18 1/2
LUGAR DE NACIMIENTO: KYOTO, JAPON
ARMA: KUNAMI

ACTIVIDAD FAVORITA: LE GUSTA LA DISCIPLINA EN CUERPO Y MENTE.
META: ELLA BUSCA ABRIR SU DOJO PARA ASI ENTRENAR GENTE ALREDEDOR DEL MUNDO EN EL ARTE NINJA.

CUADRO DE GOLPES



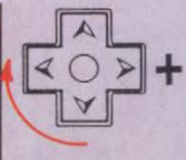
ATAQUES ESPECIALES

SPIN ATTACK

Para atacar al oponente girando hacia él, mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona cualquier patada.





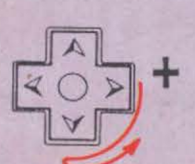


+

Patada Fuerte= Ataque largo
Patada Débil= Ataque corto

SPINNING UPPERCUT

Para ejecutar este ataque mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona cualquier golpe.



+

Golpe Fuerte= Ataque alto
Golpe Débil= Ataque bajo









Para ejecutar este peculiar ataque presiona el control hacia la izquierda o derecha junto con Patada Fuerte.



Para agarrar al oponente necesitas estar cerca de él y presionar el control hacia la izquierda o derecha junto con Golpe Fuerte. Dependiendo hacia qué lado presionas el control es hacia donde lanzas al oponente. ➔









TORNADO ATTACK

Para ejecutar este ataque necesitas que la línea verde (Ultimate-Attack) esté llena, entonces presiona X y A simultáneamente. ⬇









Generalmente tú sólo tienes 3 velocidades de juego (Normal, Hi Speed 1 y 2) pero si haces lo siguiente obtendrás una 4a. velocidad.





En la pantalla del título presiona la siguiente secuencia en el control 2: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha,B y A ; si lo hiciste bien, escucharás el grito de victoria de Aska, entonces al entrar a la pantalla de opciones verás la nueva opción "Hi Speed 3" que ¡realmente es rápida!. *Axy*

·R·A·P·H·A·E·L·

APODO: RAP
ESTATURA: 5'08"
PESO: 170 lbs
OJOS: NEGROS

EDAD: 15
LUGAR DE NACIMIENTO: CIUDAD DE LAS MASCOTAS DE SHELLY, NEW HAMPSHELL
ARMA: SAI

ACTIVIDAD FAVORITA: HACER CHISTES SARCASTICOS CON SUS AMIGOS.
META: EL QUIERE COMPRAR REGALOS PARA TODOS SUS AMIGOS.

CUADRO DE GOLPES

TMNT		AGACHADO	DE CERCA	DE LEJOS	SALTANDO	
					VERTICAL	AL FRENTE O ATRAS
GOLPES	FUERTE					
GOLPES	DEBIL					
PATADAS	FUERTE					
PATADAS	DEBIL					

ATAQUES ESPECIALES



← Para ejecutar este ataque salta y presiona el control hacia abajo junto con Golpe Débil.

CHEST BUSTER

Para girar y conectarle una patada al oponente mantén el control presionado hacia tu espalda (ya sea de pie o agachado) aproximadamente un segundo y de inmediato presiona al frente con cualquier patada. →





+ Patada Fuerte= Ataque largo

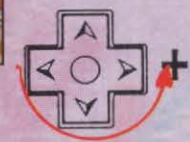
Patada Débil= Ataque corto

JAMBOREE





← Para lanzar este poder mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona cualquier golpe.



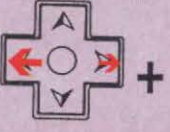
+ Golpe Fuerte= Ataque rápido

Golpe Débil= Ataque lento

POWER DRILL

Para lanzarte hacia el oponente con los Sais por delante mantén presionado el control hacia tu espalda (ya sea agachado o de pie) aproximadamente un segundo y de inmediato presiona al frente junto con cualquier golpe. →





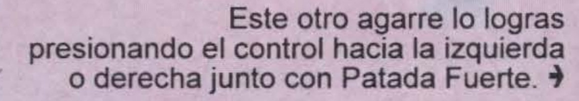
+ Golpe Fuerte= Ataque largo

Golpe Débil= Ataque corto

AGARRES



← Para ejecutar este agarrón tienes que estar cerca del oponente, presiona el control hacia la izquierda o derecha dependiendo hacia qué lado quieres lanzar al oponente junto con Golpe Fuerte.



Este otro agarre lo logras presionando el control hacia la izquierda o derecha junto con Patada Fuerte. →







ENERGY SPRAY

Para ejecutar este ataque necesitas que la línea verde (Ultimate-Attack) esté llena, entonces presiona X y A simultáneamente. ↓









· D · O · N · A · T · E · L · L · O ·

APODO: DON
ESTATURA: 5'08"
PESO: 170 lbs
OJOS: NEGROS

EDAD: 15
LUGAR DE NACIMIENTO: TIENDA DE MASCOTAS DE JOE, SLOWKLAHOMA.
ARMA: BO

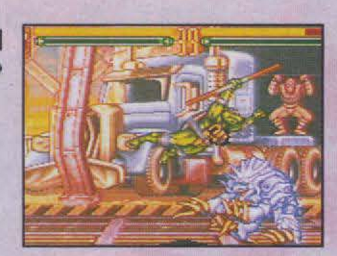
ACTIVIDAD FAVORITA: INVENTAR MECANISMOS Y DISPOSITIVOS ELECTRONICOS.
META: EL NECESITA EL DINERO PARA COMPLETAR SU ÚLTIMO INVENTO.

CUADRO DE GOLPES

TMNT		AGACHADO	DE CERCA	DE LEJOS	SALTANDO VERTICAL	SALTANDO AL FRENTE O ATRAS
GOLPES	FUERTE					
GOLPES	DEBIL					
PATADAS	FUERTE					
PATADAS	DEBIL					

ATAQUES ESPECIALES

Para ejecutar este ataque salta y presiona el control hacia abajo junto con Golpe Débil. →





Cualquiera de las tortugas puede esquivar poderes con sólo presionar rapidamente 2 veces el control hacia tu espalda.

BO THRUST

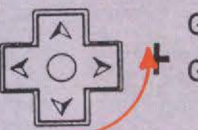
Para ejecutar este ataque presiona rápidamente cualquier golpe. (con Y sale más rápido pero es más lento que con X; además puedes avanzar o retroceder) →



GROUND CLAW



← Para lanzar este poder mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona cualquier golpe

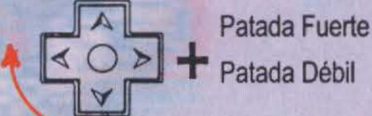


Golpe Fuerte= Ataque rápido

Golpe Débil= Ataque lento

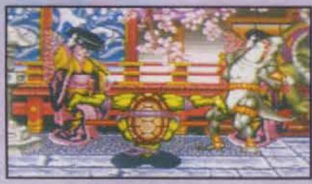
HEADSPIN ATTACK

Para ejecutar este ataque mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona cualquier patada. →



(Con A dura más que con B, además puedes avanzar o retroceder).





AGARRES



← Para ejecutar este agarrón tienes que estar cerca del oponente, presiona el control hacia la izquierda o derecha dependiendo hacia qué lado quieres lanzar al oponente junto con Golpe Fuerte.

Este cabezazo lo logras presionando el control hacia la izquierda o derecha junto con Patada Fuerte. →







FIRE DRAGON

Para ejecutar este ataque necesitas que la línea verde (Ultimate-Attack) esté llena, entonces presiona X y A simultáneamente.









· M · I · C · H · A · E · L · A · N · G · E · L · O ·

APODO: MIC
ESTATURA: 5'08"
PESO: 140 lbs
OJOS: NEGROS

EDAD: 15 1/2
LUGAR DE NACIMIENTO: TIENDA DE MASCOTAS DE WOODY, PENNSHELLVANIA

ARMA: CHACOS
ACTIVIDAD FAVORITA: SURF Y SKATE
META: ESTA PLANEANDO UNAS VACACIONES PARA SURFEAR.

CUADRO DE GOLPES



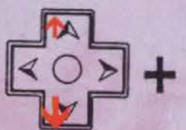
ATAQUES ESPECIALES



← Para ejecutar este ataque salta y presiona el control hacia abajo junto con Golpe Débil.

RISING THUNDER

Para elevarte atacando mantén el control presionado hacia abajo aproximadamente un segundo y de inmediato presiona arriba junto con cualquier puño. →



Golpe Fuerte= Ataque alto

Golpe Débil= Ataque bajo





DYNAMITE BOMBER





← Para lanzarte hacia el oponente y atacarlo girando mantén presionado el control hacia tu espalda aproximadamente un segundo y de inmediato presiona al frente junto con cualquier puño.

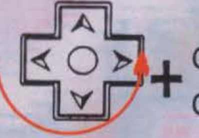


Golpe Fuerte= Ataque largo

Golpe Débil= Ataque corto

DRAGON BREATH

Para lanzar estas bolas de energía, mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona cualquier golpe. →



Golpe Fuerte= Bola rápida

Golpe Débil= Bola lenta







AGARRES

↓ Para ejecutar este agarrón tienes que estar cerca del oponente, presiona el control hacia la izquierda o derecha dependiendo hacia qué lado quieres lanzar al oponente junto con Golpe Fuerte.



Este otro agarre lo logras presionando el control hacia la izquierda o derecha junto con patada fuerte. →







DANCE OF FURY

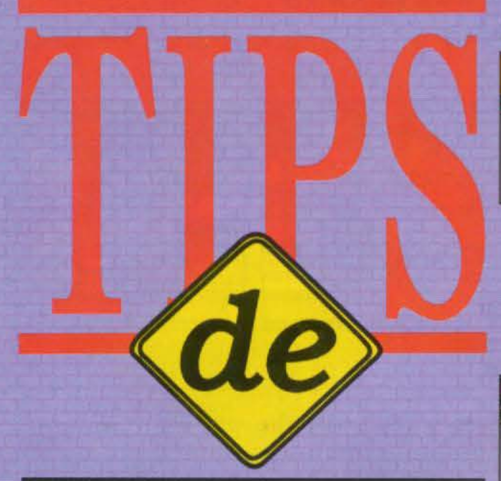
Para ejecutar este ataque necesitas que la línea verde (Ultimate-Attack) esté llena, entonces presiona X y A simultáneamente. ↓











HAGGAR

TECNICA: LUCHA LIBRE

Agarra al oponente y presiona B para dar cabezazos.



Presiona A para saltar y cuando estés en el aire presiona B para atacar.

Agarra a tu oponente y salta; mientrás estés en el aire presiona B para caer sobre el enemigo.








Agarra a tu oponente y presiona el control hacia la izquierda o derecha y presiona B.

Presiona A y B simultáneamente para atacar girando. Tu energía baja un poco cada vez que utilizas este ataque. (si ya no tienes energía ya no podrás ejecutarlo).




Sí al ejecutar este ataque dejas presionado B avanzará más rápido al cambiar de dirección.

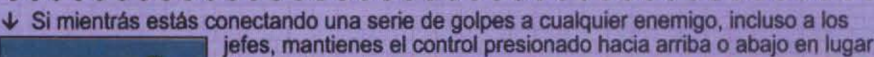
Este ataque especial solamente lo puedes ejecutar hasta que estés en nivel 4. Para ejecutarlo presiona B e inmediatamente presiona el control al frente.

Ahora te diremos que lo más importante es incrementar el contador de experiencia que está en la esquina inferior derecha. Para esto tienes que tener mucho cuidado al eliminar a los enemigos porque dependiendo del ataque que lo elimina será la experiencia que logres. Entonces tenemos que con Haggar el mejor ataque para rematar es con el que los agarras, saltas y les caes encima, ya que te da 8 puntos de experiencia. En cambio el mejor ataque de Cody para rematar es el especial que sólo con nivel 4 se puede ejecutar; éste te da 6 puntos de experiencia. El golpe especial de de Guy sólo le da 5 puntos de experiencia pero no por esto deja de ser la mejor forma de rematar a los enemigos. Si logras llenar las 6 líneas de experiencia todos tus ataque quitarán más energía y por lo tanto todo el camino será más fácil. Los alimentos que encuentras en los tambos también incrementan tu nivel de experiencia.

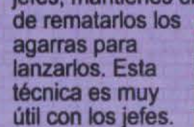




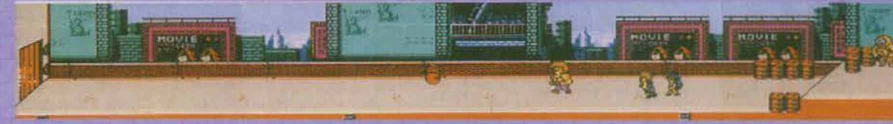
Recuerda que el peor ataque para rematar es utilizar lar armas que encuentras en los tambos o las patadas voladoras, por lo tanto sólo utiliza estos ataques para restar energía.



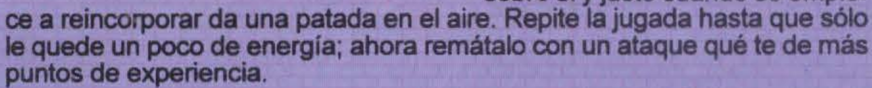
↓ Si mientrás estás conectando una serie de golpes a cualquier enemigo, incluso a los jefes, mantienes el control presionado hacia arriba o abajo en lugar de rematarlos los agarras para lanzarlos. Esta técnica es muy útil con los jefes.








JEFE



Este jefe es pan comido sólo espera a que se quede saltando en un solo lugar, entonces colócate sobre él y justo cuando se empiece a reincorporar da una patada en el aire. Repite la jugada hasta que sólo le quede un poco de energía; ahora remátalo con un ataque qué te de más puntos de experiencia.

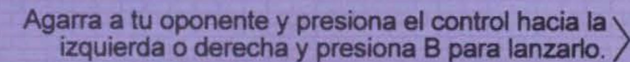



C O D Y

TECNICA: BOXEO



Agarra a tu oponente y presiona B para dar rodillazos.



Agarra a tu oponente y presiona el control hacia la izquierda o derecha y presiona B para lanzarlo.







Presiona A para saltar y cuando estés en el aire presiona B para patear.

Presiona A para saltar y mientrás estés en el aire presiona el control hacia abajo junto con B para caer de rodillazo.





Presiona A y B simultáneamente para atacar girando. Tu energía baja un poco cada vez que utilizas este ataque. (si ya no tienes energía ya no podrás ejecutarlo).

Este ataque especial solamente lo puedes ejecutar hasta que estés en nivel 4. Para ejecutarlo presiona B e inmediatamente presiona el control al frente.



G U Y

TECNICA: NINJITSU



Agarra a tu oponente y presiona B para darle rodillazos.

Agarra a tu oponente y presiona el control hacia la izquierda o derecha y presiona B para lanzarlo.





Presiona A para saltar y cuando estés en el aire presiona B para patear.



Presiona A para saltar y mientras estés en el aire presiona el control hacia abajo junto con B para caer de rodillazo.



Presiona A y B simultáneamente para atacar girando. Tu energía baja un poco cada vez que utilizas este ataque. (si ya no tienes energía ya no podrás ejecutarlo).

Este ataque especial solamente lo puedes ejecutar hasta que estés en nivel 4. Para ejecutarlo presiona B e inmediatamente presiona el control al frente.















J E F E

Mantente lejos de él y cuando corra muévete a un lado de su camino y cuando se pare de inmediato pégatele para agarrarlo, conéctale dos rodillazos (o cabezazos) y lánzalo; repite la jugada hasta eliminarlo.

B O N U S

Mantente más o menos al centro de la pantalla y rompe los tambos con golpes sencillos, menos los que van rebotando estos eliminalos con patada voladora. Si logras romper todos obtendrás 2 vidas.











J E F E

Mantente lejos de él, si se acerca demasiado conéctale una patada voladora antes de que se alinie contigo, pero si comienza a enfurecer quítate de su camino y cuando se detenga pégate para agarrarlo, conéctale dos rodillazos (o cabezazos) y lánzalo. Repite la jugada hasta eliminarlo.











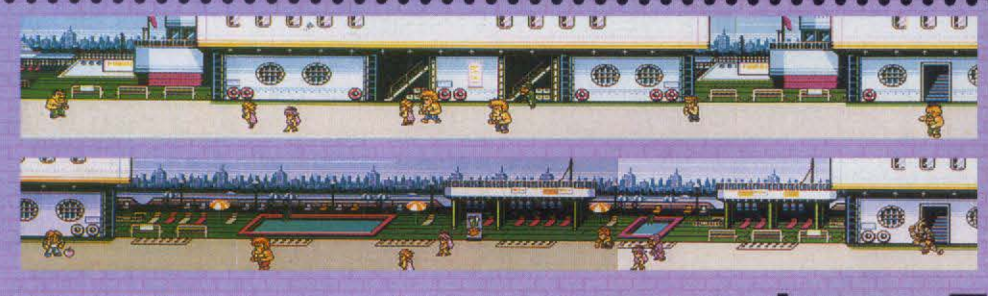
J E F E

Con este jefe sigue la misma técnica que con el 2º que ya te explicamos pero al quitarle más de la mitad de energía cambia su técnica y te ataca corriendo, por lo cual tú tienes que alejarte lo más que puedas de él y desalinearte para que no te toque y tú lo puedas agarrar, conectarle dos rodillazos (o cabezazos) y lanzarlo, repite la jugada hasta eliminarlo.







Colócate como indican las fotos y ejecuta un poder especial para que tu línea de energía se llene.






J E F E

Colócate como indica la primera foto y ejecuta patada voladora. Cuando te dispare el jefe, justo cuando empiece a reírse, acercate y conéctale todos los golpes que puedas y lánzalo. Repite la jugada hasta eliminarlo.





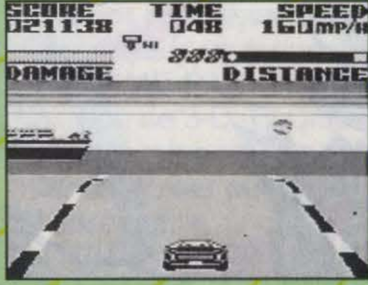

Recuerda que sólo terminándolo sin continuar aparecen los programadores.

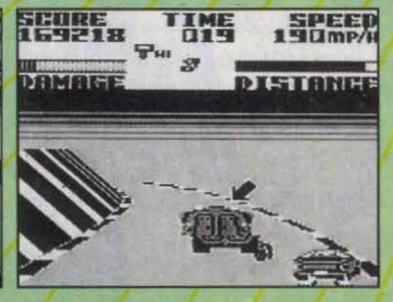
GAME VISTAZO A:

CHASE H.Q. II™

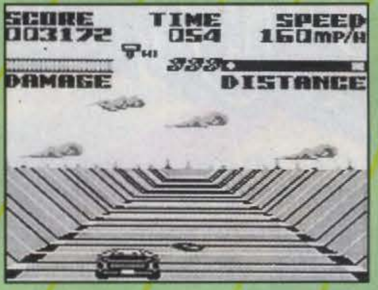
La policía tiene un departamento especial llamado "Chase H.Q." que se dedica a la persecución de criminales en carretera a loș que amablemente se les exhorta a detenerse... deshaciendo su coche a choques; un trabajo interesante ¿no? pues bien, tú también puedes participar en él con el juego Chase H. Q. II para Game Boy. Aquí tú debes completar 7 misiones que se te irán presentando y que, como siempre pasa, irán subiendo de dificultad. Al principio de cada nivel, Nancy (de los cuarteles de Chase H.Q.) te dirá cuál es tu misión, el coche a detener y las características de la escena que vas a pasar, así que es importante que le pongas atención pues te dará unos buenos tips de supervivencia.





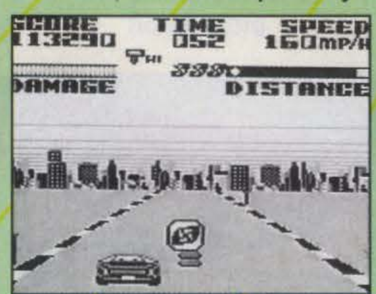


Tu misión se divide en 2 partes: en la primera debes cazar el vehículo criminal y para eso tienes un tiempo límite; puedes checar en la barra que dice "distance" en la parte del marcador lo que hace falta en distancia para alcanzar al coche. Si tu tiempo acaba y no alcanzaste al vehículo tu juego acabará y tendrás que usar uno de los 3 continues que tienes, así que mejor será usar un turbo si ves que vas a llegar; en la segunda parte de la misión debes chocar varias veces el vehículo criminal hasta que ya no pueda andar (cuando se llene la línea que dice Damage) lo mejor es tratar de chocarlo por un costado, ya que por atrás pierdes mucha velocidad.





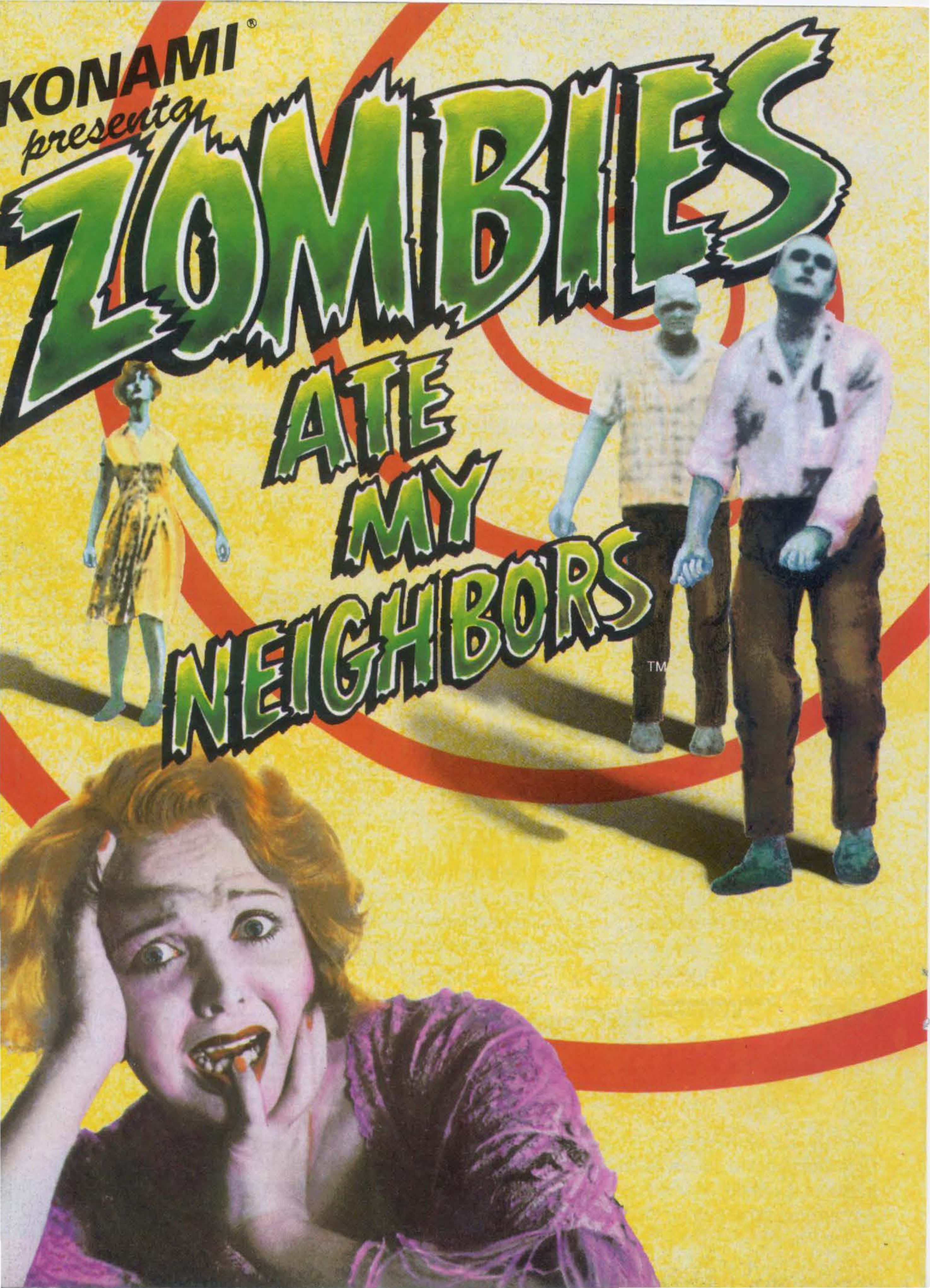
Debes estar muy atento y tener buenos reflejos, ya que en algunas partes del camino encontrarás objetos que te ayudarán (por ejemplo: tiempo, turbos o dinero), también eventualmente un helicóptero te alcanzará para dejarte una pistola o una bazooka para usarla en el coche rival y disminuir un poco su nivel; una vez que hayas terminado una misión entrarás a un menú donde con tus puntos podrás comprar objetos que ayudarán y aumentarán las funciones de tu vehículo.







Este título es una buena variación de un juego de carreras y aunque es un poco corto y sencillo en la trama es divertido, además de que tiene algunos buenos efectos de pista, así que si tú buscas un título de carreras en el que no sólo tengas que ir rebasando carritos, éste es uno que puedes intentar.



KONAMI®
presents
ZOMBIES
ATE
MY
NEIGHBORS
TM

"YO REI. LLORE. GRITE DESESPERADA."

Flor D. Zempasúchitl
-Novedades del Mas Allá







Solamente Konami® podía traer algo tan loco y enfermo para tu Super NES®. ¡Acción! ¡Aventura! ¡Un verdadero grito! ¡Debes verlo!

"55 Niveles de terror espeluznante. No habrá un asiento seco en la casa."

-Washington Post Mortum

"MAS ATEMORIZANTE QUE TU MAMA EN UN CONCIERTO DE ROCK PESADO."





Terry Bless *-Eres... Zombie*

Frenéticas actuaciones de 2 jóvenes estrellas que deben salvar a porristas, bebés y vecinos carneasadores, de cada monstruo que entra a esta aventura.

"¡Alguien ayúdeme! ¡Ayuda por favor!"

Momi Ficada *-Funerales y No velas.*





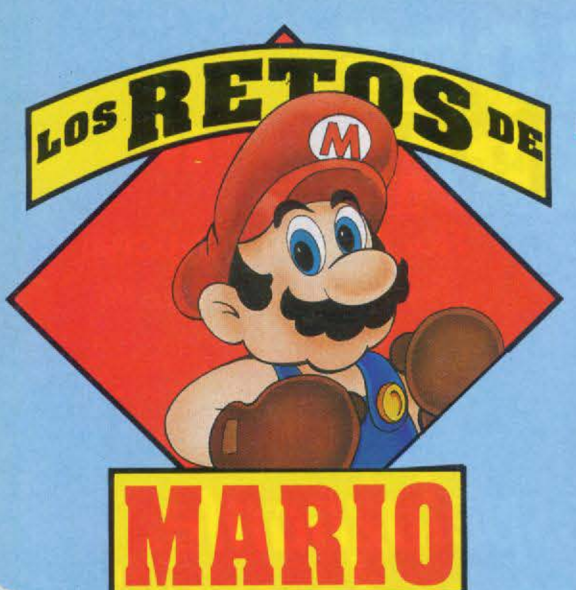


Cincuenta y cinco películas de horror actuadas en una sola. Se exhibe actualmente en tu vecindario. Grita al ritmo de "Los zombies llegaron ya", "Zombies nada más" y "Agarrense de las maniacas". Trata de salir de los centros comerciales, autoservicios abandonados, islas monstruosas, casas encantadas y tu patio trasero infestado de zombies. Corre, nada y salta trampolines para escapar de las hordas de Zombies, Maniacos con sierras eléctricas, Momias, Muñecos Diabólicos, Hombres Lagarto, Vampiros, Hormigas Gigantes, Marcianos y más. O acábalos con tu pistola de agua, refrescos explosivos, bazookas y cortadores de césped. En casos extremos usa tus power-ups coleccionables como pociones secretas o un payaso bobo de carnada. Ve tú sólo o en escuadrón de dos.

El juego sigue, sigue y sigue... no morirá así que ¡corre por tu vida!



KONAMI®



051 ROCK N' ROLL RACING

Para contestar este reto mandanos el último password del juego (Inferno Division A) debes tener el último coche y estar totalmente equipado, no importa el piloto.





052 TETRIS 2

¿Qué pasa cuando terminas el round 30 en velocidad "HI"?

RESPUESTAS A LOS ANTERIORES RETOS







047 STREET FIGHTER II TURBO

¿En que juegos han aparecido estos dos robots y la estrella que se ven en las fotos?



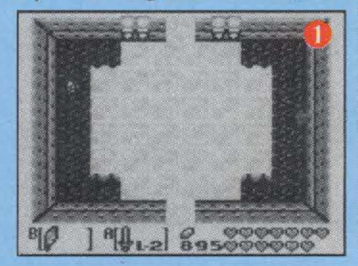
Estos robots son los personajes principales de un juego de arcadia que se llama Side Arms, la estrella se llama Yashishi y aparece en varios juegos de Capcom como: Gun Smoke, Ghost'n' Goblins, Mega Man, 1942, 1943. El robot blanco además aparece en U.N. Squadron y Mighty Final Fight.

Respondieron bien: J. CESAR BRITO OLVERA + BENJAMIN Y EDGAR JUAREZ VALLADARES + JOSE MAURICIO LAGUARDIA LOBATO + ARTURO CUENCA OROZCO + JULIO C. GAVIÑO G. + FERNANDO GOÑI + LEON MANUEL REAL E. + ILANDY E. ARELLANO HERNANDEZ + JORGE PICAZO FLORES + SPEDDY + ECSAR GARCIA SANDOVAL + HECTOR J. MACIAS CALVILLO + RICARDO MALDONADO GUTIERREZ + ANTONIO SANCHEZ VARELA.

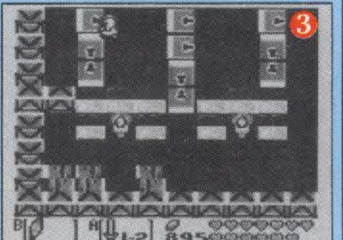
048THE LEGEND OF ZELDA

En el nivel uno ¿Cómo llego al cuarto que indica el mapa?

1).-En el cuarto del jefe dejate caer. 2).-En cuanto caigas salta rapidamente para atorarte. 3).-Asi llegas a esta pantalla. 4).-Al bajar encontraras la pantalla del reto.









Contestaron bien: BENJAMIN Y EDGAR JUAREZ VALLADARES + HUGO B. SOLIS MIRAMONTES + ERNESTO, ERICK Y RODRIGO HUERTA VALDEPEÑA.

2º CONCURSO DE ANIVERSARIO

Y/O

VOTACION DEL MEJOR JUEGO

En estas 2 páginas siguientes encontrarás el cuestionario para votar en las categorías que darán a conocer el premio de los lectores de Club Nintendo a los mejores videojuegos.

Sólo serán válidas estas hojas desprendidas de la revista. No se admiten copias.

El resultado de esta encuesta se dará a conocer dentro de la revista Club Nintendo en fecha próxima para otorgar a los licenciatarios ganadores el premio:

ROMBO A LA EXCELENCIA

Independientemente a esta votación, todos los cuestionarios participarán en el

2º CONCURSO DE ANIVERSARIO



donde podrás ganar muchos premios indicados al final de estas hojas.

Para un fácil y rápido registro por computadora, hemos incluído las principales posibles selecciones de respuesta a cada pregunta. Por favor marca el rombo que corresponda a tu selección o agrega en la línea final tu respuesta.

1.- Mejor juego de SNES en 1993 NO de pelea.

◇ 1.-AERO THE ACROBAT
◇ 2.-ALADDIN
◇ 3.-ALIEN 3
◇ 4.-BATTLE CARS
◇ 5.-BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
◇ 6.-BATMAN RETURNS
◇ 7.-BUBSY
◇ 8.-CHAVEZ
◇ 9.-FINAL FIGHT 2
◇ 10.-GOOF TROOP
◇ 11.-JURASSIC PARK
◇ 12.-POCKY & ROCKY
◇ 13.-RUN SABER
◇ 14.-STAR FOX
◇ 15.-SUPER BOMBERMAN
◇ 16.-SUPER EMPIRE STRIKE´S BACK
◇ 17.-SUPER MARIO ALL STARS
◇ 18.-SUPER TURRICAN
◇ 19.-SUPER WIDGET
◇ 20.-TAZMANIA
◇ 21.-THE LOST VIKINGS
◇ 22.-TINYTOONS BUSTER BUSTS LOOSE
◇ 23.-TOM & JERRY
◇ 24.-WORLD WIDE SOCCER
◇ 25.-YOSHI'S COOKIES

OTRO ____________________

2.- Mejor juego de SNES en 1993, de pelea.

◇ 1.-ART OF FIGHTING
◇ 2.-CLAY FIGHTER
◇ 3.-FATAL FURY
◇ 4.-MORTAL KOMBAT
◇ 5.-STREET FIGHTER II TURBO
◇ 6.-T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
◇ 7.-TUFF E NUFF
◇ 8.-WORLD HEROES

OTRO ____________________

3. Mejor juego de NES en 1993

◇ 1.-BATMAN RETURNS
◇ 2.-BATTLETOADS / DOUBLE DRAGON
◇ 3.-BOMBERMAN 2
◇ 4.-BUSTER BROS.
◇ 5.-CRASH DUMMIES
◇ 6.-DENNIS THE MENACE
◇ 7.-DUCK TALES 2
◇ 8.-JURASSIC PARK
◇ 9.-KIRBY´S ADVENTURE
◇ 10.-MEGA MAN 6
◇ 11.-MIGHTY FINAL FIGHT
◇ 12.-TETRIS 2
◇ 13.-THE JETSONS
◇ 14.-T.M.N.T TOURNAMENT FIGHTER
◇ 15.-YOSHI´S COOKIE

OTRO ____________________

4.- Mejor juego de Game Boy 1993

- ◇ 1.-ADVENTURE ISLAND II
- ◇ 2.-ALIEN 3
- ◇ 3.-BATTLETOADS IN RAGNAROK WORLD
- ◇ 4.-CRASH DUMMIES
- ◇ 5.-DARKWING DUCK
- ◇ 6.-GOAL!
- ◇ 7.-JURASSIC PARK
- ◇ 8.-KID DRACULA
- ◇ 9.-LITTLE MERMAID
- ◇ 10.-MORTAL KOMBAT
- ◇ 11.-MS. PAC MAN
- ◇ 12.-RAGING FIGHTER
- ◇ 13.-SPEEDY GONZALES
- ◇ 14.-THE EMPIRE STRIKES BACK
- ◇ 15.-THE FLINTSTONES
- ◇ 16.-TOP GUN: GUTS'N GLORY
- ◇ 17.-YOSHI´S COOKIE
- ◇ 18.-ZELDA, LINK'S AWAKENING

OTRO ____________

5.- Personaje favorito en videojuegos (marca sólo un rombo)

- ◇ 1.-AERO THE ACRO-BAT
- ◇ 2.-BART SIMPSON
- ◇ 3.-BATMAN
- ◇ 4.-BATTLETOADS
- ◇ 5.-CHUN - LI
- ◇ 6.-DOUBLE DRAGON
- ◇ 7.-FOX Mc CLOUD
- ◇ 8.-GUILE
- ◇ 9.-KANO
- ◇ 10.-KEN
- ◇ 11.-LINK
- ◇ 12.-LUIGI
- ◇ 13.-MARIO
- ◇ 14.-MEGA MAN
- ◇ 15.-MICKEY MOUSE
- ◇ 16.-RAYDEN
- ◇ 17.-RYU
- ◇ 18.-SCORPION
- ◇ 19.-SONYA
- ◇ 20.-SUB-ZERO
- ◇ 21.-TINY TOONS
- ◇ 22.-TORTUGAS NINJA
- ◇ 23.-VEGA

OTRO ____________

6.- Personaje revelación en videojuegos.

- ◇ 1.-AERO THE ACRO-BAT
- ◇ 2.-BUBSY
- ◇ 3.-FOX Mc CLOUD
- ◇ 4.-KIRBY
- ◇ 5.-PLOK

OTRO ____________

BASES

1.- Todos los cuestionarios enviados, independientemente de sus respuestas, participarán en el 2º CONCURSO DE ANIVERSARIO. Es requisito indispensable que se responda directamente sobre estas páginas. No se aceptarán copias.

2.- Es importante que todos los cuestionarios sean desprendidos de la revista y sean enviados a:

2º CONCURSO DE ANIVERSARIO CLUB NINTENDO
Liverpool # 44 Col Juárez
México, D.F. 06600

3.- El día martes 1º de Febrero de 1994 se celebrará un concurso con todos los cuestionarios que hayan llegado antes del día viernes 28 de Enero de 1993.

4.- Independientemente se registrarán todas las respuestas que hayan llegado hasta el 31 de Diciembre de 1993 para determinar las categorías ganadoras y premiar a los licenciatarios correspondientes con el trofeo ROMBO A LA EXCELENCIA.

PREMIOS

1.- Se otorgarán 70 premios:

10 Primeros Lugares: Super Nintendo

10 Segundos Lugares: Cartuchos Super Nintendo

50 Terceros Lugares: Broches Club Nintendo

2.- Los premios serán enviados al domicilio indicado en el sobre y en el cuestionario.

3.- Los ganadores serán dados a conocer en el número 3 del año 3 de la revista Club Nintendo correspondiente al mes de Marzo de 1994.

IMPORTANTE

4.- Sólo envía el cuestionario resuelto. No envíes tips, ni secretos, ni sugerencias, para ello tendrás la dirección de siempre.

ANOTA AQUI CLARAMENTE TUS DATOS

NOMBRE ____________________

DOMICILIO ____________________
CALLE Y NUMERO　　COLONIA

____________________ ESTADO ____________________
DELEGACION O MUNICIPIO

C.P. ________ TELEFONO ________ FECHA DE NACIMIENTO ________
DIA MES AÑO

Diccionario
TECNICO



T2 Animación por Rotoscope

ANIMACION POR ROTOSCOPE Es recortar o incrustar una animación, filmación o fotos en un ambiente ajeno. Puede incrustarse un personaje animado en un lugar real o una persona real, en un ambiente dibujado o un personaje animado sobre el mismo ambiente dibujado. fue utilizado por Walt Disney en los años 30's y lo que se hacía en esa época era cancelar las partes que se ocultaban de un dibujo. Ejemplo: Mickey Mouse pasa atrás de un poste.

En Terminator 2 en la acción viva se incrusta la animación. Ejemplo: Cuando el policía atraviesa los barrotes se incrusta la animación para aparentar que los atraviesa.

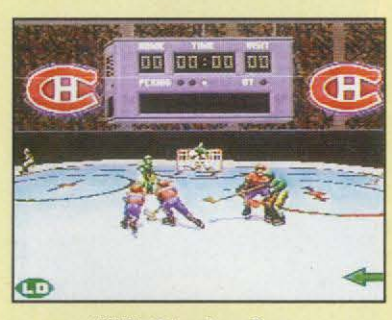
En NHL Stanley Cup son fotos seleccionadas de los jugadores reales y se insertan en un ambiente artificial que es la cancha de Hockey y estas fotos son diversas posiciones de los jugadores y se recortan para utilizarlas en el videojuego.

BACKGROUND *(Bakgraund)* Plano de fondo. En videojuegos son las gráficas de atrás de los personajes.

BIT *(Bit)* Combinación de las palabras **Bi**nary Digi**t** (Dígito Binario). Es una unidad de información en donde se utilizan únicamente dos dígitos: 0 y 1 y tiene múltiples funciones entre las que resaltan:

1.- Capacidad de almacenamiento. Ejemplo: 16 Megabits

2.- Flujo de datos de 16-bits. Ejemplo: Gráficas que se mandan a tu televisor.



NHL Stanley Cup
Animación por Rotoscope

BYTE *(Bait)* Unidad de información compuesta de 8 bits en la que se puede representar un número decimal del 0 al 255. Es por eso que, por ejemplo, en Legend of Zelda puedes recolectar hasta 255 rupias.

CHIP *(Chip)* Es un circuito integrado pequeño y con muchas patitas para conectarlo a otros chips. Algunos de sus usos son:

1.- Ejecutan operaciones complejas.

2.- Guardan datos.

3.- Se interconectan con otros.

4.- Procesan gráficos y sonidos.

CPU Central Processing Unit. Unidad Central de Proceso. Es el cerebro del sistema. En muchos videojuegos C.P.U. se refiere a que puedes jugar con o contra el sistema.

DIGITALIZACION Traducir a valores numéricos una foto, un sonido, etc. En Mortal Kombat lo que tú ves en la pantalla son los peleadores, pero en el Game Pak vienen realmente puros números, que el SNES transforma en gráficos excelentes; lo mismo pasa con el sonido; lo digitalizan y el SNES lo convierte para ti en temas musicales, efectos de golpes y hasta voces de ellos; esto es que lo que escuchas no es en sí una grabación, sino la digitalización de la grabación. La digitalización requiere de más megas para guardar las imágenes y sonidos que una gráfica generada directamente.



255 Rupias en Zelda
255 es en muchos juegos el número tope

GRAFICAS POLIGONALES Es una colección de polígonos planos encadenados para representar un objeto visto en 3ª dimensión. Gracias al nuevo Chip Super FX. Un edificio se construye con rectángulos y se

puede rotar o cambiar la escala de chica a grande y aparentar que en tu nave te estás acercando a él. Tu nave es hecha de polígonos y así es más fácil hacer los cálculos de todo lo que se mueve en tu pantalla con la nueva tecnología RISC del Super FX de NINTENDO.

También el nuevo NINTENDO de 64-bit Project Reality generará más de 100,000 polígonos encadenados (triángulos de 50 pixels) para construir edificios, naves, bombas, etc.

HDTV High Definition TV, Televisión de alta definición. Es la TV del futuro con 1,125 líneas por cuadro (contra 525 de una televisión normal) equivalente a la calidad de las películas en el cine; su aspecto será como las pantallas del cine o sea más largas, no tan cuadradas como las tenemos hoy en día.

LAYERING *(Layering)* Efecto por el cual el Super Nintendo, a través de su Chip exclusivo de Modo 7, puede poner en pantalla capas de colores transparentes para dar sensación de reflejos, neblina, agua, etc. dentro de los juegos.

LENGUAJE ENSAMBLADOR Son las instrucciones para desarrollar un programa de videojuegos o de computación.

MEGA Prefijo que indica un millón.

MHZ = Un millón de Hertz (Ciclos por segundo)

2^{1000} bit = 1 Megabit

2^{1000} bytes = En computación: 1 Mega para disco duro.

MFLOPS Millones de operaciones de punto flotante por segundo. Son cálculos de mucha exactitud y son representados con dos números para su fácil manejo manteniendo su punto decimal.

Ejemplo: PROJECT REALITY (Proyecto Realidad) de NINTENDO excederá 100 MFLOPS

MIPS Millones de instrucciones por segundo. Es la capacidad del microprocesador para realizar las instrucciones que están en un programa de videojuegos o computación. Ejemplo: Project Reality de NINTENDO permitirá a los programadores realizar más rápido las rutinas de un juego; este chip excederá 100 MIPS.

MODO 7 Es propiedad exclusiva de NINTENDO y nos permite, por ejemplo ver desde la perspectiva del personaje del juego. En NHL Stanley Cup podremos estar atrás del hombro del jugador, como si estuviéramos patinando. Este efecto lo tiene también NCAA Basketball. Combinando gráficos en el Modo 7 se pueden ver efectos tridimensionales. En este modo el background se puede rotar, cambiar la escala o hacerlo simultáneamente para dar el efecto de moverse diagonalmente o avanzar hacia cualquier lado. Ejemplo: Al final de Super Mario World, Bowser es el plano de fondo y cambiando su escala de chica a grande, aparenta que vuela hacia ti.

Además el Modo 7 permite tener 256 colores en la pantalla y varias capas de color para dar efectos de objetos transparentes.

NTSC Abreviatura de National Television System Comitee, o sea, Comité de Sistemas de Televisión Nacional. Adoptada en 1953; es como vemos la televisión a color en nuestros días con 525 líneas por cuadro y casi 30 cuadros por segundo. Se usa en el continente americano.

PAL Abreviatura de Phase Alternate Lines, o sea, Líneas de Fase Alterna. Es el sistema europeo de televisión con 625 líneas por cuadro.

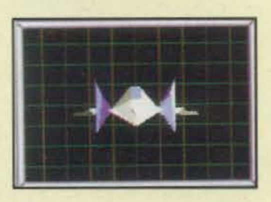
PIXELS Combinación de las palabras **Pi**cture **El**ements (aumentándole la "X" para que se vea bonito y apantallador). Es cada uno de los puntos que contiene la pantalla y que en conjunto forman las gráficas de

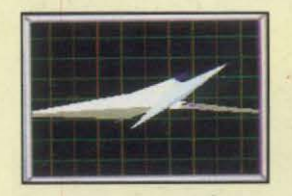


Super Nintendo 16 bit chip

Star Fox
Gráficas polígonales









Pilotwings
Gráficas Modo 7



Mortal Kombat
Gráficos digitalizados

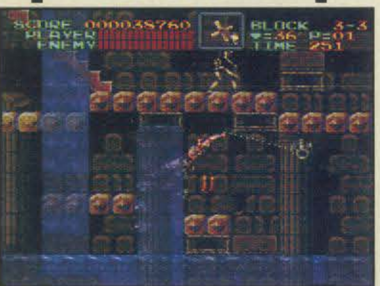


Battletoads in Battlemaniacs
Layering, 2 tonos en el piso.

Diferentes ejemplos de Scroll



Pocky & Rocky
Scroll Vertical



Castlevania IV
Scroll Horizontal



Super Mario Bros 3
Scroll Libre



Star Fox
Textura 3D

los videojuegos. El SNES tiene dos diferentes pantallas 256 X 224 pixels y 512 X 448 pixels; por supuesto esta última al tener más puntos, son más chicos y da mejor definición.

PROGRAMA Instrucciones que le dicen a la computadora como manejar sus gráficos, sonidos, etc.

RAM Random Access Memory, Memoria de Acceso Directo, memoria de trabajo. Es el lugar donde se pueden depositar datos y leerlos después por un período corto (hasta que apagues tu NES, SNES o GB). En este lugar se depositan las rutinas de los programadores para que puedas jugar cada uno de los niveles, coleccionar secretos encontrados, gráficos, etc. El SNES tiene un megabit de RAM para depositar datos importantes del videojuego y también tiene ½ megabit para la pantalla de video (Video RAM). Cada vez que prendes o juegas con tu SNES estás viendo casi ½ megabit de gráficas.

RISC Computadora con un set de instrucciones reducido. A grandes rasgos es realizar cálculos específicos más rápido. La tecnología RISC es utilizada en el nuevo Chip Super FX de NINTENDO y es instalado en el GAME PAK. Este Chip hace a las imágenes más reales, creando ilusión de 3-D. El Chip Super FX es capaz de hacer rotar y cambiar la escala o los objetos hechos por polígonos y los Sprites en tu televisor abriendo las puertas a los programadores para que tengamos super videojuegos.

ROM Read Only Memory. Memoria sólo de lectura. Como su nombre lo indica únicamente puedes leer datos y no depositar o escribir en ellos. Si apagas tu SNES los datos siguen sin borrarse en el Game Pak (el programa). En los videojuegos el ROM es especificado en megabits, por eso mientras más megabits tenga el juego, más chips de ROM puede tener y más programación.

RUTINA En programación de videojuegos una rutina es un bloque de instrucciones ordenadas que ejecuta el Chip principal. Ejemplo: Una rutina son todos los movimentos de un peleador de Street Fighter II.

SCROLL *(Escrol)* Es el movimiento del Background o gráficas de la parte de atrás de los personajes del juego.
En Super Mario Bros. el Scroll del background (plano de fondo) es a la izquierda y Mario permanece en una posición, dando la sensación de que Mario camina hacia adelante.

SPRITES *(Espraits)* Básicamente todo lo que se mueve en pantalla. Todo lo que no es background. El SNES puede producir 4 diferentes tamaños de Sprites. Para crear a los personajes de tus videojuegos, los programadores utilizan varios Sprites. El SNES puede poner en pantalla hasta 128 Sprites simultáneamente como personajes, bombas, naves, enemigos, misiles, poderes, items, etc.

TEXTURA 3D Es la apariencia real de los objetos en pantalla. Puede ser cualquier textura hecha a mano (como cuando dibujas en Mario Paint) o digitalizada (tomada de texturas reales como acero, cristal, madera, etc.) para encimarla en los polígonos que forman a un objeto en los videojuegos y darle mucho más realismo.

VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO Se mide en megahertz (millones de ciclos por segundo) y es la máxima velocidad del reloj del Chip principal. La velocidad de:

Game Boy	2.14 Mhz	2,140,000 ciclos por segundo.
NES	1.74 Mhz	1,740,000 ciclos por segundo.
SNES	3.58 Mhz	3,580,000 ciclos por segundo.
El nuevo Project Reality	100.00 Mhz	100,000,000 ciclos por segundo.



Capcom con su licencia para hacer juegos de Walt Disney ha creado un nuevo juego de su más reciente y espectacular película de dibujos animados: Aladdin.

HISTORIA

El juego sigue fielmente la trama de la película donde Jasmine, la única hija del Rey de un país llamado Agrabah, se ha enamorado de un ladronzuelo de nombre Aladdin (el héroe de la película y el juego, claro está) pero ella es obligada a casarse con el diabólico Jaffar. Aladdin quien también está enamorado de la princesa debe luchar contra los sirvientes de Jaffar y rescatar a Jasmine antes de que la boda se consume.







EL JUEGO

En el juego Aladdin tiene la asistencia de Abu, su simpático simio mascota además de una muy rara alfombra mágica y por supuesto con la gran ayuda que el genio le irá dando nivel tras nivel. El recorrido del juego está dividido en 7 escenas en las que Aladdin encontrará toda clase de peligros y tendrá que usar todo su ingenio y habilidad para poder terminarlas, incluyendo muchas secuencias de acción de la película como aquélla donde Aladdin debe escapar de una cueva llena de lava en su alfombra mágica.







Los gráficos y la música de Aladdin son muy superiores a trabajos anteriores que ha realizado Capcom para Nintendo (y mira que es difícil superar tan buen trabajo), mejor aún que Magical Quest; en los fondos musicales del juego escucharás melodías de la película como la famosa "A whole new world".
Además de las 7 escenas normales del juego también podrás entrar a unas escenas de bonus donde Aladdin y la princesa Jasmine volarán juntos en la alfombra mágica (otra escena célebre de la película).





El modo de juego es el de aventuras en "Side Scrolling" (Scroll de lado); ahí Aladdin deberá realizar varias acciones que van desde escalar, correr, trepar a los techos de las casas y luchar contra los sirvientes de Jaffar; quizá de primera impresión este juego resulte un poco parecido a Prince of Persia y no lo decimos por lo de destruir a Jaffar y rescatar a la princesa, sino por el estilo del juego, pero Aladdin tiene más variedad para entretenerte un buen rato, (además el juego tiene la opción de passowrd).





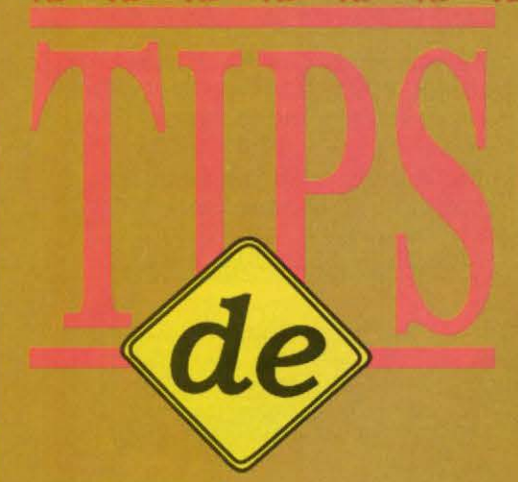
Como otros juegos de Capcom y Disney, Aladdin ofrece diversión para todos los miembros de la familia con excelentes gráficos y música; éste es un gran juego que realmente no debes dejar pasar de un super licenciatario como Capcom. Una vez más comprobarás que ellos no sólo son buenos en juegos de pelea, sino que todo lo que hacen lo hacen muy bien.













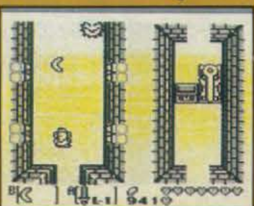
Para continuar tu aventura te damos las coordenadas F-3, 0-7, A-5 que son los lugares donde encuentras al pequeño demonio que incrementa la capacidad para llevar bombas, flechas o polvos mágicos.

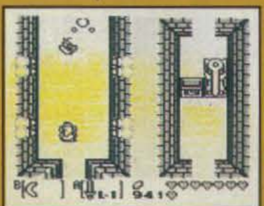


Antes de ir al castillo 6 hay que visitar un lugar que está en las coordenadas K-13.

NIVEL 6

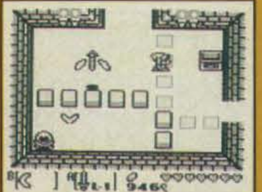
Aquí lo primero que hay que buscar es el brazalete 2; para facilitar esto sigue el camino que se ve al entrar.





A estos molestos enemigos los cambias por energía si los eliminas con el boomerang.

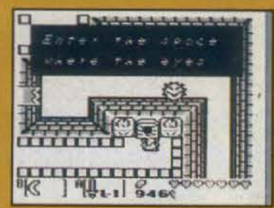
¿Quién dejaría estos caballos tirados?... mejor acomódalos.



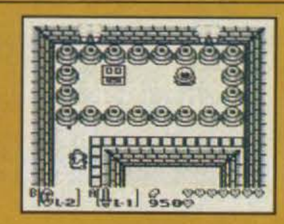
Con el boomerang cambia el Switch y podrás colocarte en la posición que más te facilite el camino.



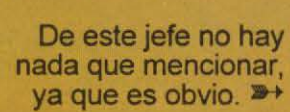
Decidimos repetir el mapa del número anterior pero en un tamaño más pequeño, sólo como referencia.



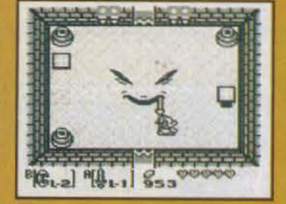
La piedra de este nivel dice: "Entra al espacio donde los ojos tienen paredes"...



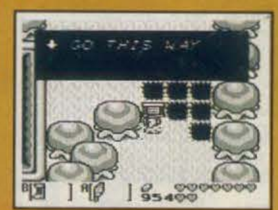
Con tantos jarrones puedes practicar tus lanzamientos.



De este jefe no hay nada que mencionar, ya que es obvio.



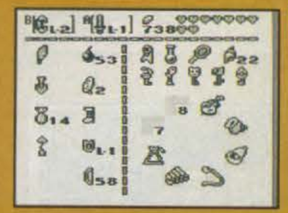
Después de terminar el Nivel 6 será bueno que sigas el camino que indica el letrero en las cordenadas. L-5 para encontrar a Wart quien te enseñará una nueva melodía para la ocarina, que puede revivir a los muertos.

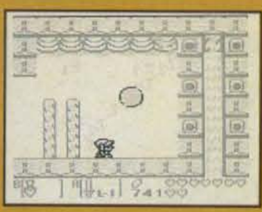




En la cabaña de la bruja (G-6) debajo de algunos jarrones encuentras polvos mágicos o energía.

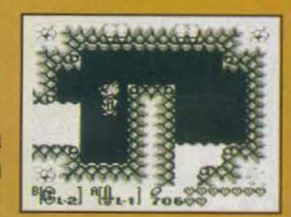




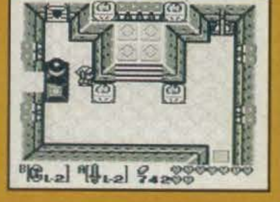


Será más difícil eliminar al jefe del Nivel 7 si no traes la espada 2; por eso junta 20 caracoles de mar y entra a Seashell Mansion (I-11).

Antes de ir al Nivel 7 tienes que ir a las coordenadas A-11 en compañía del Rooster.

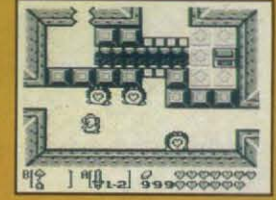


NIVEL 7

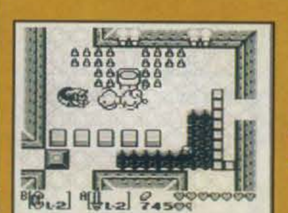


Esta esfera lánzala hacia la pared derecha para que quede en la orilla de la pantalla y sin problemas te la lleves al otro cuarto.

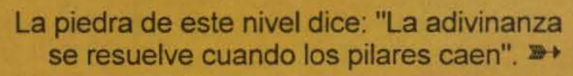
Si a los 3 enemigos que parecen naipes los golpeas cuando tienen la figura de corazón se transformarán en corazones.



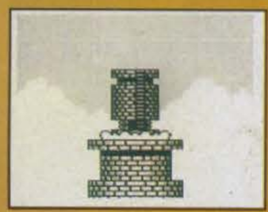




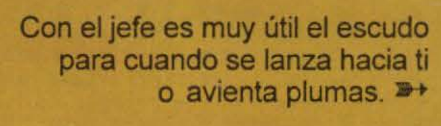
Lanza la esfera cerca de las columnas para derrumbarlas.



La piedra de este nivel dice: "La adivinanza se resuelve cuando los pilares caen".

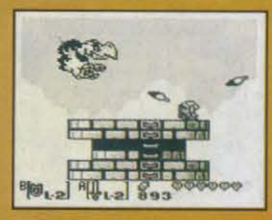


No hay que prestarle toda la atención a este jefe.



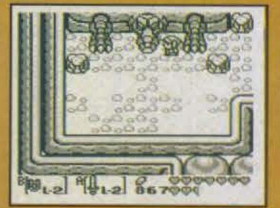
Con el jefe es muy útil el escudo para cuando se lanza hacia ti o avienta plumas.





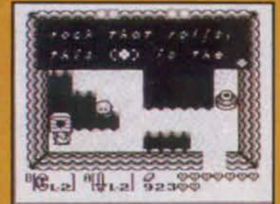
Para llegar al Nivel 8 hay que pasar esta parte en donde te lanzan fuego. Utiliza el escudo para poder avanzar.

Esta roca parece tener vida.





NIVEL 8

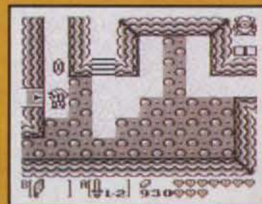


La piedra de este nivel dice: "Llena todos los hoyos con la roca que rueda, esta ✚ (cruz direccional) es la llave"

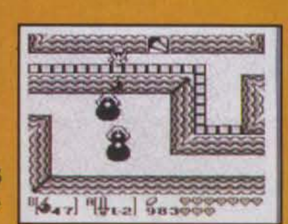


¿Estos bloques ocultarán algo?





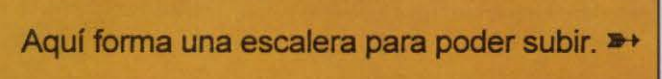
Antes de utilizar una llave en el cuarto de la foto 1 es necesario que abras la puerta de la foto 2.



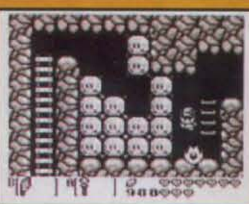
A estos enemigos lánzales bombas desde arriba.

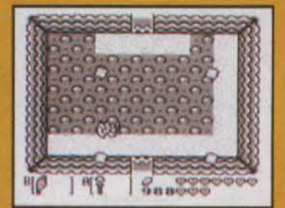


Aquí puedes practicar tiro al blanco.

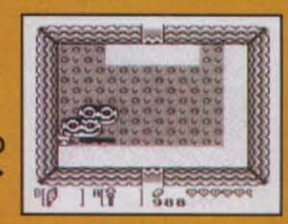


Aquí forma una escalera para poder subir.





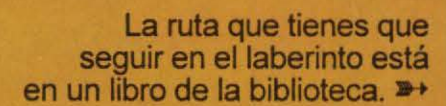
Cuando el jefe se hunda salta para esquivar lo que salpica.



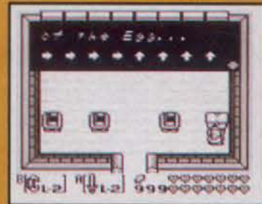
También esquiva el jefe saltando cuando se lance hacia ti.



Después de pasar el Nivel 8 es hora de entrar al huevo de Wind Fish.

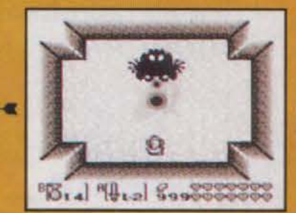


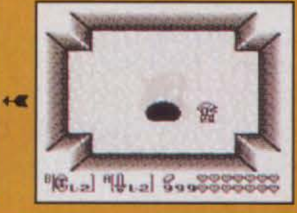
La ruta que tienes que seguir en el laberinto está en un libro de la biblioteca.





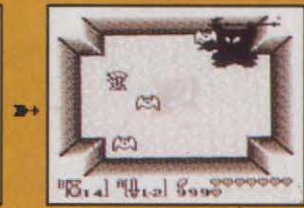


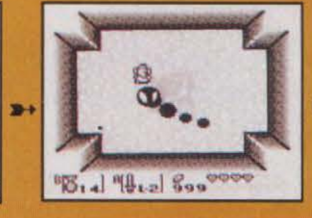




Pasando el laberinto está la verdadera pesadilla de Link... dulces sueños.





















¡NO VEAS LA TELEVISION A CIEGAS!

¡Juega y gana con Tele-Guía!

¿Cómo juego?

Coloca el decodificador que dará Tele-Guía sobre las pantallas de juego impresas en las páginas de la revista. . . y automáticamente verás si eres ganador.

Con el mismo decodificador sigues jugando hasta que termine la promoción y recuerda: cuando compres tu revista, asegúrate que las páginas indicadas vengan selladas.

¡NO VEAS LA TELEVISION A CIEGAS!

Tele-Guía PROGRAMAS

CONSERVA ESTE **DECODIFICADOR** Y MAS OPORTUNIDADES TENDRAS DE GANAR EN EL SIGUIENTE NUMERO.



Aparatos electrodomésticos, aparatos de sonido, automóviles último modelo. . . y hasta un ¡GRAND MARQUIS!





¿Cuánto dura la promoción?

12 ediciones de tu revista Tele-Guía.
De la 2150 a la 2161
del 19 de octubre 93 al 08 de enero 94
PERM. GOB. A-448-93

¿Dónde y cómo canjeo los premios?

Para ampliar la información, busca las bases de la promoción en tu revista Tele-Guía.

¡Apresúrate, juega y gana! con



INFORMACION SUPERNESESARIA

WORLD HEROES™



En el futuro, un científico que ha creado una máquina del tiempo decidió ver quién es el pelador más fuerte de la historia, así que con su máquina ha encontrado a 8 guerreros alrededor del mundo y de distintas épocas para hacerlos luchar entre ellos y ver quién es el mejor.
World Heroes es una más de las muchas translaciones que se han hecho últimamente del Neo Geo al SNES; en este juego, de sobra conocido, debemos escoger a uno de 8 peleadores (¿no es esta una trama muy socorrida últimamente?) Cada uno de los peleadores tiene diferentes estilos de pelea que debes dominar.

En este juego podrás encontrar 2 modos de pelea: Normal mode y Fatal match, en Normal mode tu visitarás a tus rivales en sus países de origen y ahí solo la habilidad de cada peleador definirá a quién ganará el match; en cambio en Fatal match los encuentros se llevarán a cabo en rings con trampas como picos, fuego, electricidad, aceite, ¡o uniendo 2 de estos ingredientes en un solo match! En este tipo de encuentros los peligros ayudan a restar energía al contrincante o a ti ya que después de ser golpeado todavía puedes ser quemado, electrocutado o clavado, según corresponda.











HANZO
Edad: 25 Años
Profesión: Iga Ninja

FUUMA
Edad: 25 Años
Profesión: Fumma Ninja

Movimientos:
Spinning Shuriken: ↓ ↘ → + PUÑO
Rising Dragon Wave: → ↙ ↓ ↘ + PUÑO
Flying Pinwheel: ↓ ↙ ←+ PATADA
Doble Spinning Shuriken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + PUÑO





JANE
Edad: 18 años
Profesión: Mujer espadachín
Movimientos:
Fire Bird: ← (Por 2 segundos) → + PUÑO
Flash Sword: ↓ (Por 2 segundos) ↑ + PATADA

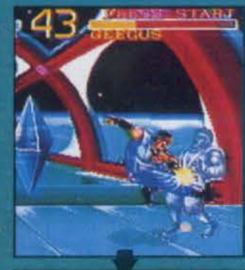
J. CARN
Edad: 28 años
Profesión: Conquistador
Movimientos:
Shoulder Ram: ← (Por 2 segundos) → + PUÑO
Napalm Punch: ↓ (Por 2 segundos) ↑ + PATADA





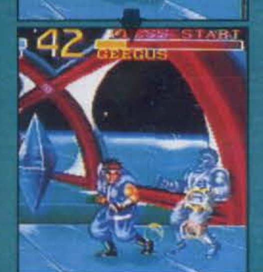
La versión de SNES tiene algunas opciones que la versión de Neo-Geo no tiene y que son interesantes: la primera es el Vs. Mode donde con la opción de Handicap podrás elegir peleador, nivel de poder y la escena en la que se quieran enfrentar; además para complementar este juego los programadores añadieron la opción de que ambos jugadores escojan al mismo personaje y la última de estas funciones extras es la posibilidad de escoger tu control con 3 botones (como la versión original) o con 5. Esta última hace que el modo de juego sea mucho más fácil y que puedas realizar combos que en la versión arcadia serían imposibles de realizar.



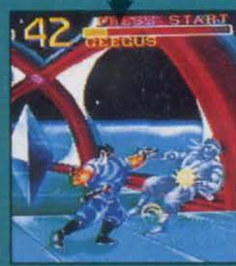












DRAGON

Edad: 26 años
Profesión: Artista Marcial
Movimientos:
Fist of Fury: Botón de PUÑO repetidamente.
Dragon Kick: ← → + PATADA





MUSCLE POWER

Edad: 38 años
Profesión: Luchador
Movimientos:
Muscle Charge: ←(Por 2 segundos) → + PUÑO
Tornado Back Breaker: Giro al control de 360° + PUÑO



RASPUTIN

Edad: ?? años
Profesión: Mago
Movimientos:
Fire Ball: ↓ ↘ → + PUÑO
Spinning Robe Attack: ↓ ↙ ← + PATADA
Jumping Fire Ball: Al saltar ↓ ↘ → + PUÑO



BROCKEN

Edad: 30 años
Profesión: Soldado
Movimientos:
Missile Launcher: ← (Por 2 segundos) → + PUÑO
Hurricane Arm: ↓ ↘ → ↘ + PUÑO
Electric Shock: PUÑO repetidamente
Aying Thrust: Al saltar → + PUÑO

World Heroes es a simple vista una buena translación, pero la verdad es que los gráficos y movimientos de los personajes no corresponden a los 16 megas que se gastaron en él. A la música le faltaron detallitos, al igual que a las gráficas, como el efecto en 3D en el piso. Además son tan solo 8½ peleadores.

información VARIADA







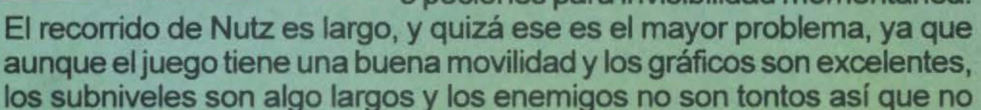
Mr. Nutz es un nuevo juego de la compañía Ocean (y que raramente no está basado en ninguna película) el cual está diseñado y programado por el equipo francés de esta marca o sea Ocean de Francia.

El tema del juego es sencillo: debes ayudar a una simpática ardilla de nombre Mr. Nutz a recorrer varias escenas y escapar de los peligrosos enemigos y las trampas que encontrarás, teniendo que enfrentar a terribles jefes después de pasar los 3 subniveles que tienen cada escena.



En cada uno de los subniveles hallarás cosas que te servirán mucho; por ejemplo cuando agarres bellotas podrás arrojárselas a tus enemigos con el botón Y; también encontrarás monedas que te darán puntos o pociones para invisibilidad momentánea.





El recorrido de Nutz es largo, y quizá ese es el mayor problema, ya que aunque el juego tiene una buena movilidad y los gráficos son excelentes, los subniveles son algo largos y los enemigos no son tontos así que no es difícil que te eliminen y vuelvas a comenzar... pero desde el principio del Subnivel (no importando si ya lo ibas a terminar) siendo esto último un factor muy desesperante del juego, así que el password no le hubiera quedado nada mal a este juego, lo que es seguro es que aquí hay un reto difícil para personas que no se aburren rápido.







Cuando Daniel se encontraba jugando en la casa de Mr. Wilson, perdió una extraña colección de monedas, así que Daniel debe recuperarlas todas antes de que Mr. Wilson se de cuenta y sea demasiado tarde.

Dennis the Menace es uno de esos típicos juegos de lado de los que acostumbra hacer Ocean como Pugsley's Scavenger Hunt o Mr. Nutz, de scroll libre y con funciones simples como correr, saltar y disparar; aquí como te habíamos mencionado, tu misión es localizar todas las monedas de la colección de Mr. Wilson que están dispersas en los 19 niveles del juego (hay 5 en cada nivel), primero debes encontrar 4 de estas monedas fáciles de reconocer, ya que tienen la cara de Daniel











y son más grandes para así poder tomar la moneda maestra y terminar cada nivel.

Ya que hablamos de costumbres, este juego tiene muchos detalles que hacen fácil reconocer a un juego Ocean como buenos gráficos, música regular y mala movilidad, además de una gran cantidad de cuartos secretos con vidas, puntos, etc.

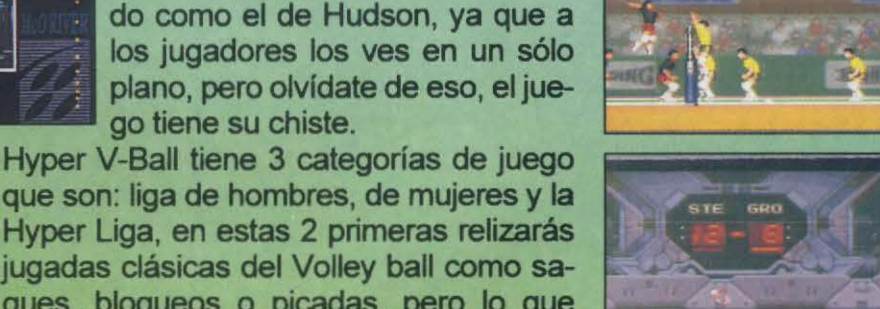




Aunque quizá la gente de Ocean recurra a este tipo de juegos porque son bien aceptados, Dennis the Menace tiene algunos problemas en general de los programadores de Ocean como la movilidad, además de que es un juego tedioso (son 19 escenas y todas son largas, no hay passwords pero si continúes).



Quizá el nombre de Mc O'river no te suene conocido, pero es debido a que es un nuevo licenciatario que hace su debut con un juego de Volley Ball para SNES: Hyper V-Ball.



Este juego al verlo es seguro que no parezca muy complejo o divertido como el de Hudson, ya que a los jugadores los ves en un sólo plano, pero olvídate de eso, el juego tiene su chiste.





Hyper V-Ball tiene 3 categorías de juego que son: liga de hombres, de mujeres y la Hyper Liga, en estas 2 primeras relizarás jugadas clásicas del Volley ball como saques, bloqueos o picadas, pero lo que realmente es emocionante es entrar a la Hyper Liga, en donde además de hacer las jugadas que te mencionamos, cada jugador cuenta con 2 diferentes Hyper técnicas que van desde desaparecer el balón, multiplicarlo o picarlas en ángulos de 90º, pero debes checar los números que aparecen en la parte baja de la pantalla, pues son los puntos para hacer jugadas especiales.





Al comenzar tú tienes varios equipos a escoger, pero si tú lo quieres tienes la posibilidad de crear 4 nuevos equipos en cada liga para meterlos a competir; después de ganar cada partido (no importando la liga) podrás grabar tu resultado para así después de 10 partidos disputar la final. Básicamente este juego es sencillo, lo que es su mayor problema pero a la vez es ventaja, ya que es fácil de asimilar y jugar.



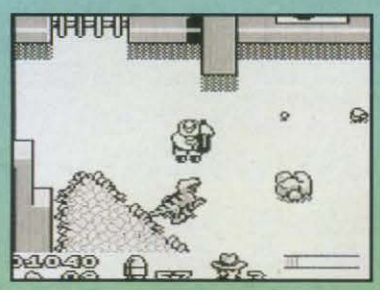


Ocean generalmente no sabemos si para quitarse de problemas al hacer conversiones de NES a GB las hace muy parecidas, y el juego de Jurassic Park no es la excepción; teniendo la misma trama de búsqueda de huevos para encontrar tarjetas; el juego contiene el mismo espíritu que el de NES, mismas armas -que al no haber color las clasifica ahora por formas- y dinosaurios, pero no crean que al hacer un mismo juego a los diseñadores de Ocean no les importó meterle cosas nuevas ya que el cartucho de Jurassic Park GB tiene varias opciones que el de NES no, para empezar podemos señalar la posibilidad de escoger diferentes idiomas -entre ellos español- que te ayudará si no hablas inglés, tener acceso a un modo de Info donde conocerás detalles del parque y aprenderás un poco acerca de los dinosaurios además de que dentro del juego encontrarás algunos Cinemas Displays que le dan otra vista al mismo.











Ya que esta muy cerca la copa del mundo de fútbol varias compañías se encuentran desarrollando juegos con este tema y una de ellas es Atlus con el World Soccer 94 Road to Glory.

Este juego de soccer se caracteriza por tener muchas opciones con lo que podrás variar el juego y su dificultad conforme lo vayas dominando; tú puedes jugar en distintos modos, que pueden ser juegos amistosos, super copa o eliminación mundial, en cualquiera de los 2 modos que tiene este juego que son Futbol soccer o Indoor soccer (mejor conocido como futbol rápido).

Para jugar tienes más de 60 equipos a nivel mundial para escoger, además de que si así lo quieres podrás editar un equipo que tú quieras.

Una de las principales características de este juego es que la acción es muy rápida además de que las funciones están determinadas por dos botones que lo hacen sencillo de jugar; también tienes la opción de repetición instantánea cuando anotas un gol o pones pausa y así podrás analizar tus jugadas cuadro por cuadro.

Sin duda este es uno de los mejores juegos de Fútbol para el SNES.

Es otro de los grandes juegos que Atlus lanza este año para que los videojugadores pongamos atención en cada uno de sus movimientos.







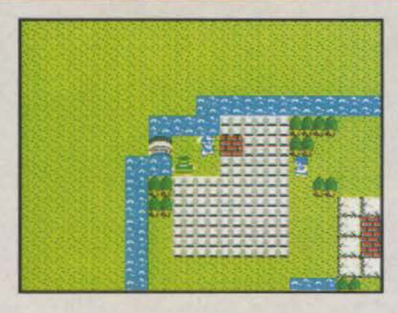






DRAGON WARRIOR (NES)

¿Dónde están "Stones of Sunlight"?
Cuando llegues al pueblo de Rimuldar, ve y compra al menos una llave mágica; después regresa al Castillo de Tantegel y abre la puerta que está en la parte superior derecha para llegar al punto que señala la segunda foto, de ahí desciende y encontrarás una cueva y dentro "Stones of Sunlight".







1.-¿Dónde encuentro "Erdrick's Token"?
2.-¿Para que sirven "Stones of Sunlight" y "Staff of Rain"?
3.-¿Dónde está el puente arcoiris?

1.- Para encontrar "Erdrick's Token" debes llegar al punto que indica la foto y que según el pendiente que te da Gwaelin está a 70 pasos al sur y 40 al este del castillo; ahí debes usar el comando "Search".

2.- Una vez que tengas "Erdrick's Token" ve con el anciano que se encuentra en el punto marcado en la primera foto, entonces él te cambiará "Stones of Sunlight" y el "Staff of Rain" por un nuevo item llamado "Rainbow Drop".

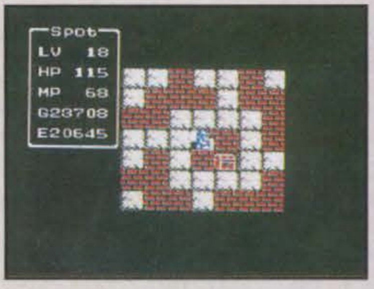






3.- Ya con el "Rainbow Drop" dirígete a la pequeña península que está al oeste de Rimuldar; ahí usa el "Rainbow Drop" y el puente arcoiris aparecerá con lo que podrás tener acceso al castillo del Dragon Lord.





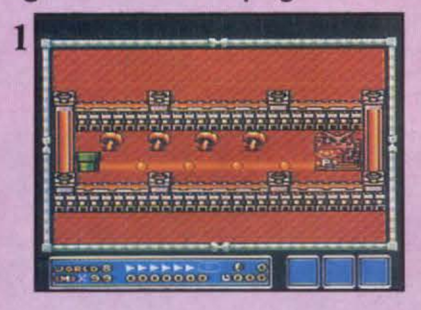
¿Dónde consigo la espada de Erdrik?
La espada se encuentra dentro del castillo del Dragon Lord, pero primero debes usar el comando "Search" detrás del trono del castillo para revelar la entrada secreta; ahí adentro debes resolver un sencillo laberinto para llegar al cofre que contiene la espada.

COMO EVITAR QUE BOWSER DISPARE

1.- Para empezar tienes que entrar con P-Wing al castillo de Bowser.

2.- Colócate donde indica la foto y espera a que dé un giro alrededor de ti para subir rápidamente sin problemas.

3.- Saca la vida oculta que está pegada a la pared, agáchate y vuela agachado para entrar por el hueco que hay entre el bloque y el techo; ya dentro del hueco sólo párate para atravesar el muro. Sigue avanzando pegado al techo.

1


2


3


4.- Entra por la puerta que indica la foto. En la siguiente sección al llegar a la lava vuela agachado y avanza pegado al techo.

5.- Métete en el hueco que se forma entre el techo y la estatua de Bowser como indica la foto.

6.- Ahora sólo levántate para atravesar toda la zona de tabiques hasta llegar a otra sección similar. Sigue avanzando hasta llegar a una puerta que te lleva a Bowser.

4


5


6


7


8


7.- Después de entrar por la puerta entras a esta pantalla. Avanza hasta el tercer tabique como indica la foto (si sigues avanzando sale Bowser).

8.- Ahora vuela hacia atrás (izquierda) hasta pasarte al otro lado del muro.

Aquí aparece Bowser pero al quererte disparar fuego sólo marca el movimiento sin poder lanzarte nada.

No olvides que si te agachas Bowser no te hará daño.





INFORMACION NESESARIA





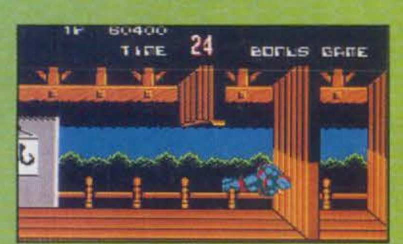
← Después de una larga paz para las tortugas desde su último encuentro con Shredder, un día reciben una carta donde él los reta para ver quién es el más fuerte de Manhattan, así que las tortugas aceptan el reto y se preparan a enfrentar a su viejo enemigo en una batalla cuerpo a cuerpo.
En la versión de NES de este juego de Konami, encontraremos una gran cantidad de opciones que lo convierten en una gran elección para los propietarios de NES.

VS. PLAYER

De este modo no hay mucho que decir; aquí los 2 jugadores podrán elegir a cualquiera de los 7 peleadores disponibles y escoger al mismo si así lo quieren (excepto Hothead). →







STORY

← Aquí tú tendrás que escoger entre las 4 tortugas a cuál enfrentarás contra las 3 restantes tortugas y 3 enemigos controlados por la computadora que son: Casey, Hothead y Shredder; en este modo al derrotar a los 3 primeros rivales podrás entrar a un bonus round.

VS. C.P.U.

Casi lo mismo que en VS. Mode pero aquí tú luchas contra el CPU y puedes elegir a cualquiera de los 7. →



TOURNAMENT MODE

← Seleccionando a 4 de los 7 peleadores podrás jugar un pequeño torneo.

En opciones hay varias cosas que te pueden servir: hay 3 niveles de dificultad y sólo en Hard podrás ver el final completo en Story; en BGM podrás oír las melodías del juego, además de que podrás seleccionar 2 velocidades de juego (Normal y Turbo) así como determinar el tiempo que quieras que dure cada round.

HOTHEAD VS. HOTHEAD

Normalmente no puedes enfrentar enfrentar a Hothead contra sí mismo pero hay una forma de lograrlo; juega en Modo VS. CPU y selecciona a cualquiera (menos Hothead) y con el CPU selecciónalo a él, ya que termine la pelea continúa y ahora sí selecciona a Hothead y el CPU aparecerá sobre Hothead para que también lo puedas seleccionar.→

Spot









← Puedes tomar el poder que suelta Splinter cuando está en el aire, sólo salta y cuando estés sobre la bola roja presiona Abajo junto con B.





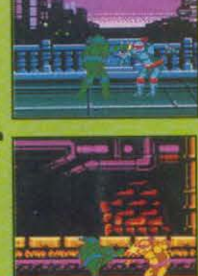
• L • E • O • N • A • R • D • O •



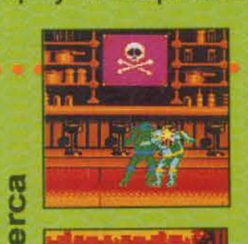
Es el líder del grupo y un leal practicante del Ninjitsu, es perfeccionista pero su poder es regular.

PATADAS GOLPES

Lejos



Cerca



Agachado





Saltando



Cuando te atacan por arriba







← Para correr presiona el control al frente dos veces rápidamente dejándolo presionado la segunda vez.



Para ejecutar este ataque corre y presiona B. →









Corre y presiona A para lanzarte con esta patada. →

TORNADO SPINNING KICK



← Para ejecutar este ataque mueve el control como indica la secuencia y justo al terminar presiona A.

Para agarrar al oponente es necesario estar junto a él y presionar el control hacia la izquierda o derecha junto con B. →







← Para lanzar este poder toma la bola roja que suelta Splinter y mueve el control como indica la secuencia y justo al terminar presiona B.







• R • A • P • H • A • E • L •

El tiene una fuerte aptitud y el poder para soportarlo.

PATADAS GOLPES

Lejos











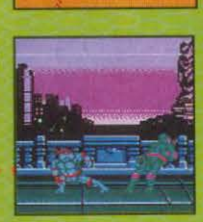
Cerca





Agachado





Saltando

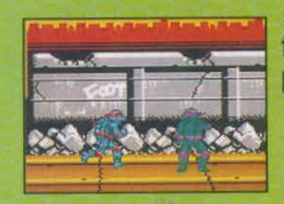




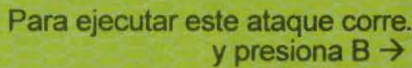
Cuando te atacan por arriba





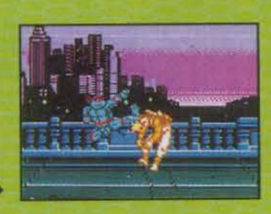


← Para correr presiona el control al frente dos veces rápidamente dejándolo presionado la segunda vez.



Para ejecutar este ataque corre. y presiona B →





Corre y presiona A para lanzarte con esta patada. →





TURTLE DRILL

← Para lanzarte hacia el oponente mantén presionado el control hacia tu espalda (ya sea agachado o de pie) aproximadamente un segundo y de inmediato presiona al frente junto con B.

+ B

Para agarrar a mordidas al oponente presiona el control hacia la izquierda o derecha junto con B cuando estés junto a él. →






← Para lanzar este poder toma la bola roja que suelta Splinter y mueve el control como indica la secuencia y justo al terminar presiona B.

+ B

•M•I•C•H•A•E•L•A•N•G•E•L•O•



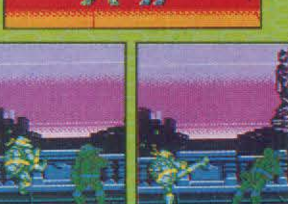
Michaelangelo es la tortuga sin preocupaciones y la más divertida; tiene grandes aptitudes atléticas y sus saltos son largos, pero es débil a la defensa.



GOLPES

PATADAS

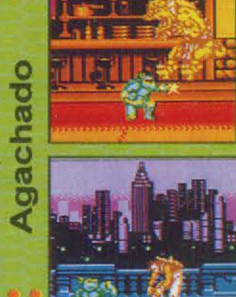
Lejos

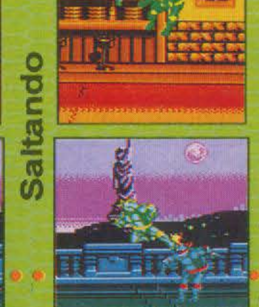
Cerca



Agachado



Saltando



Cuando te atacan por arriba






← Para correr presiona el control al frente dos veces rápidamente dejándolo presionado la segunda vez.

Corre y presiona B para lanzarte con este codazo. →



Para ejecutar este ataque corre y presiona A →







KANGAROO KICK

↓ Para ejecutar este ataque mantén presionado el control en diagonal abajo, atrás aproximadamente un segundo y de inmediato presiona al frente con A ó B



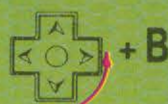
+ A= Ataque bajo
+ B= Ataque alto

Para agarrar al oponente es necesario estar junto a él y presionar el control hacia la izquierda o derecha junto con B. →





← Para lanzar este poder toma la bola roja que suelta Splinter y mueve el control como indica la secuencia y justo al terminar, presiona B.



+ B



• D • O • N • A • T • E • L • L • O •



El es el más inteligente y le gusta inventar aparatos; aunque es hábil es la más débil de las 4 tortugas.

GOLPES
PATADAS

Lejos





Cerca



Agachado



Saltando



Cuando te atacan por arriba






Para correr presiona el control al frente dos veces rápidamente dejándolo presionado la segunda vez.



Para ejecutar este ataque corre y presiona B →

Corre y presiona A para lanzarte con este patada. →

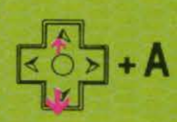


HEEL DROP

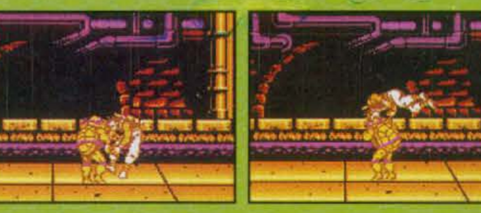
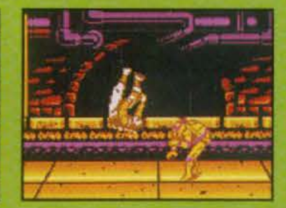
↓ Para ejecutar este ataque mantén presionado el control hacia abajo aproximadamente un segundo y de inmediato presiona al frente con A.





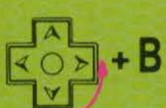


Para agarrar al oponente es necesario estar junto a él y presionar el control hacia la izquierda o derecha junto con B. →



← Para lanzar este poder toma la bola roja que suelta Splinter y mueve el control como indica la secuencia y justo al terminar, presiona B.



• C • A • S • E • Y • • J • O • N • E • S •



El tiene un gran sentido de justicia y le gusta la soledad, es muy rápido pero también es el más débil.





← Para correr presiona el control al frente dos veces rápidamente dejándolo presionado la segunda vez.

SOMERSAULT STICK

Para ejecutar este ataque mantén presionado el control hacia abajo aproximadamente un segundo y de inmediato presiona arriba junto con B. →

+ B




PATADAS GOLPES

Lejos



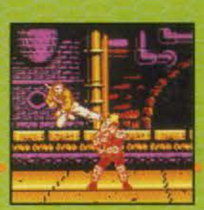

Cerca




Agachado

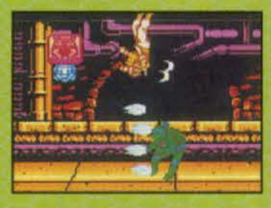



Saltando

Cuando te atacan por arriba





SPIRAL ATTACK



← Para lograr este ataque mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona B. (Si presionas al frente, atrás + B también funciona)

+ B

Para agarrar al oponente es necesario estar junto a él y presionar el control hacia la izquierda o derecha junto con B. →







← Para lanzar este poder toma la bola roja que suelta Splinter y mueve el control como indica la secuencia y justo al terminar presiona B.

+ B

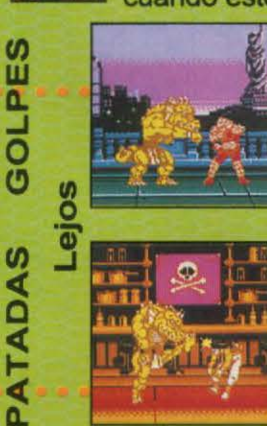
• H • O • T • H • E • A • D •




Este mutante tiene un gran espíritu de dragón, él es muy lento pero debes tener cuidado cuando esté cerca de ti, porque es extremadamente fuerte.

PATADAS GOLPES

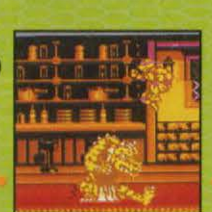
Lejos



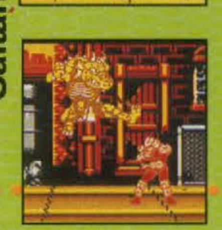
Cerca



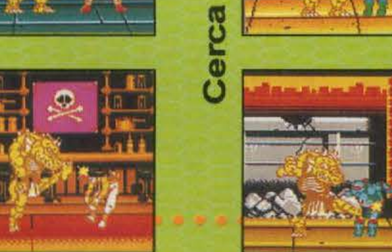

Agachado

Saltando

Cuando te atacan por arriba



← Para correr presiona el control al frente dos veces rápidamente dejándolo presionado la segunda vez.

FIRE BREATH

Para quemar a tu oponente mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona A. →

+ A






← Para ejecutar este ataque salta y presiona el control hacia abajo junto con A ó B.

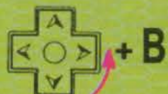
Para agarrar al oponente es necesario estar junto a él y presionar el control hacia la izquierda o derecha junto con B. →











← Para lanzar este poder toma la bola roja que suelta Splinter y mueve el control como indica la secuencia y justo al terminar presiona B.

• S • H • R • E • D • D • E • R •



Busca destruir a las tortugas a cualquier precio, quizás el mejor de los peleadores al conjuntar velocidad y poder gracias a su entrenamiento.



GOLPES

PATADAS

Lejos







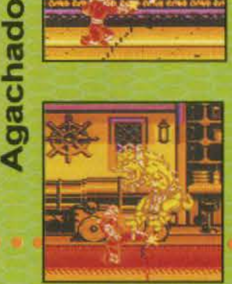
Cerca



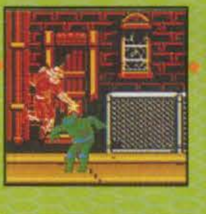


Agachado





Saltando





Cuando te atacan por arriba







← Para correr presiona el control al frente dos veces rápidamente dejándolo presionado la segunda vez.

EXPLOSION PUNCH

Para ejecutar este poder sólo presiona B rápidamente. (Si conectas un golpe entran todos) →









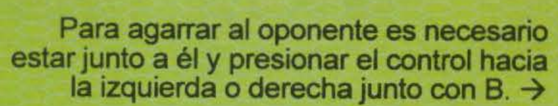






BURST ATTACK

+ B ← Para lanzar este poder mueve el control como indica la secuencia y de inmediato presiona B.



Para agarrar al oponente es necesario estar junto a él y presionar el control hacia la izquierda o derecha junto con B. →











← Para lanzar este poder toma la bola roja que suelta Splinter y mueve el control como indica la secuencia y justo al terminar presiona B.

+ B

★ SUPER MARIO ★ ALL STARS ★

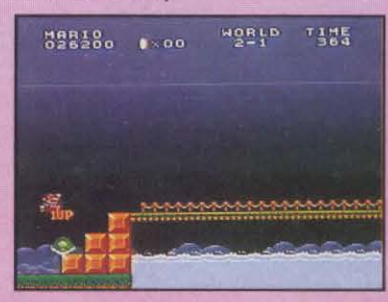


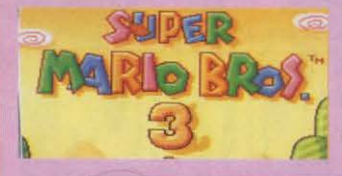


En el mundo 2-1 al principio puedes hacer vidas. Colócate como indica la primera foto y espera a que llegue la tortuga a ti, para caerle una vez y quitarle las alas e inmediatamente regrésate y pégale frente al primer escalón. Justo cuando la tortuga baje el escalón da un salto vertical lo más alto que puedas, así al caer trabarás a la tortuga para hacer más vidas. (si llegas como Super Mario será más fácil).

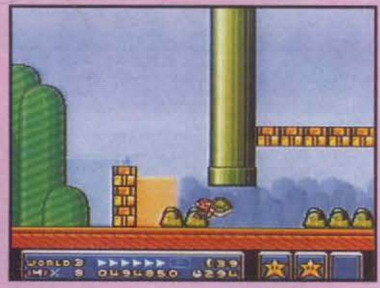


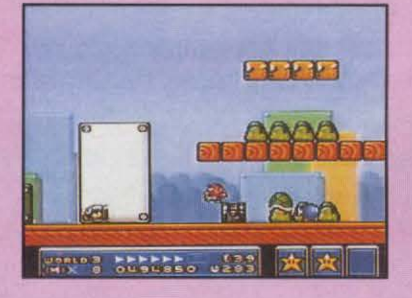


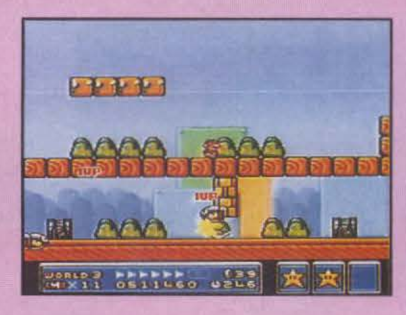




En el mundo 3-9 toma la tortuga que sale al principio y rápidamente avanza hasta donde indica la segunda foto, súbete al cañón y lánzala hacia la derecha y por la parte de arriba avanza un poco; ahora simplemente espera a que el caparazón elimine las balas, así haces varias vidas.





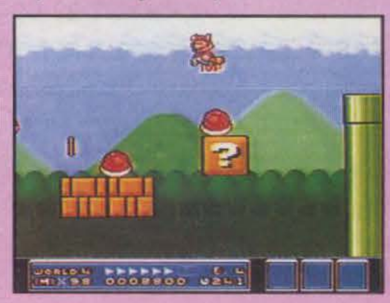




En la escena 4-1 hay un lugar donde encontrarás 3 tortugas gigantes cáele a la primera y deja el botón de salto presionado justo cuando hagas contacto con ella, para rebotar alto, en cuanto comiences a bajar presiona rápidamente el botón de salto para descender lentamente y caer sobre la segunda tortuga; repite la jugada con ella (sin tocar el suelo), haz lo mismo con la tercera pra caer sobre la primera que para entonces ya se habrá reincorporado, esto lo sigues repitiendo para que te den puntos y después vidas.







SUPER MARIO BROS. 3 (SNES)

Cada vez que acumules 80,000 puntos y termines la escena aparecerá en el mapa un Naipe que es una escena de Bonus.







Para resolver el Bonus fácilmente aquí te damos una guía para que con 2 Naipes como máximo puedas saber cuál pantalla es, de las 8 diferentes que existen.

S.O.S.

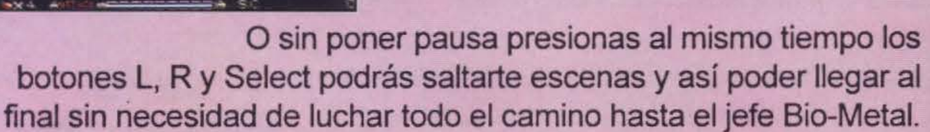
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

BIO METAL (SNES)

Cuando aparezca la presentación del juego, en el control 1 presiona y mantén los botones B y A además de diagonal arriba-izquierda en la cruz; ya con esto resetea el SNES, y si lo hiciste correctamente al aparecer de nueva cuenta la pantalla de Activision escucharás un sonido; esto te permitirá tener nuevas opciones dentro de tu juego como:





Si presionas Start para poner pausa y después presionas repetidamente el botón Select tendrás cámara lenta (que te será de utilidad en niveles avanzados del juego).



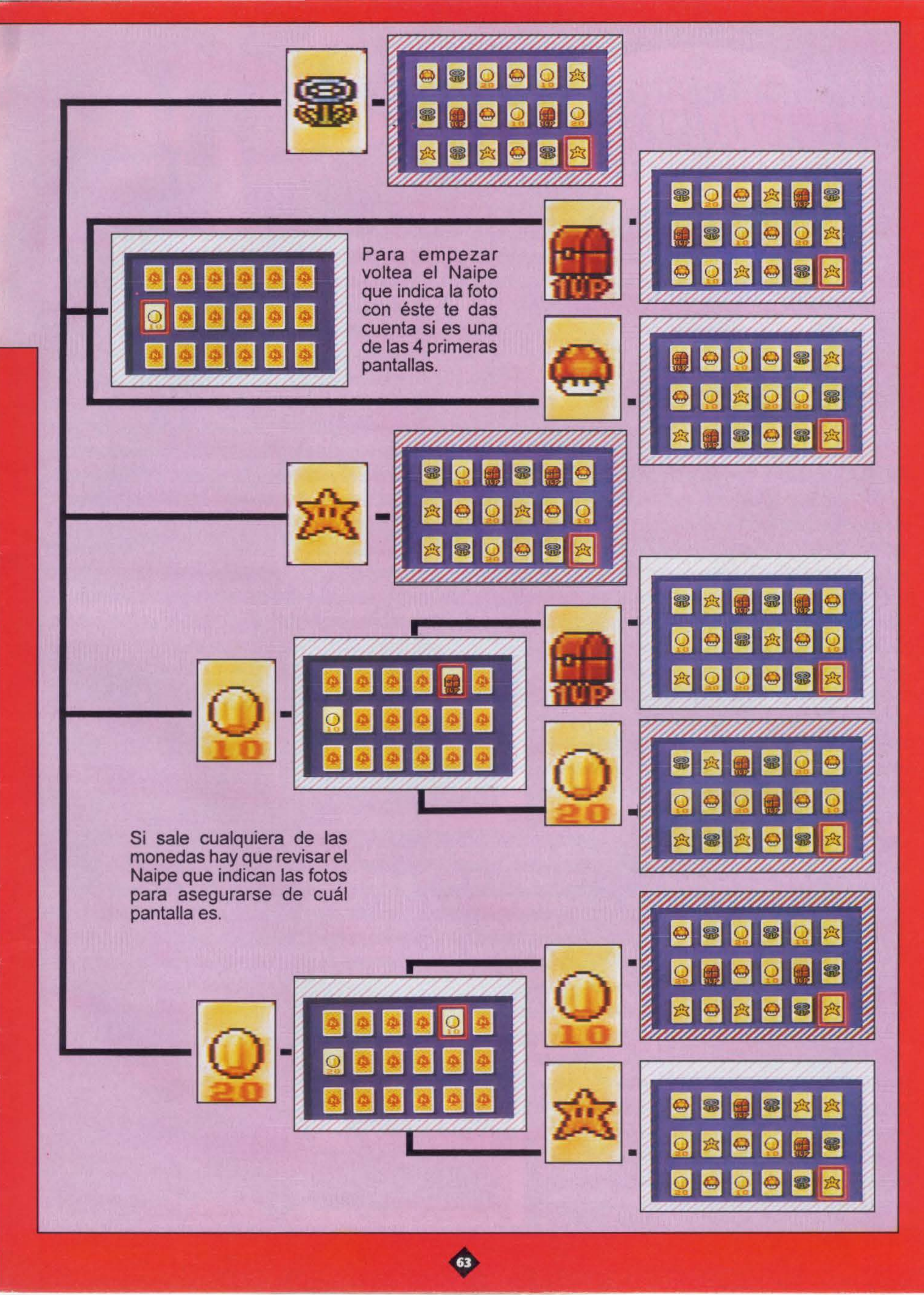
O sin poner pausa presionas al mismo tiempo los botones L, R y Select podrás saltarte escenas y así poder llegar al final sin necesidad de luchar todo el camino hasta el jefe Bio-Metal.

STREET COMBAT (SNES)

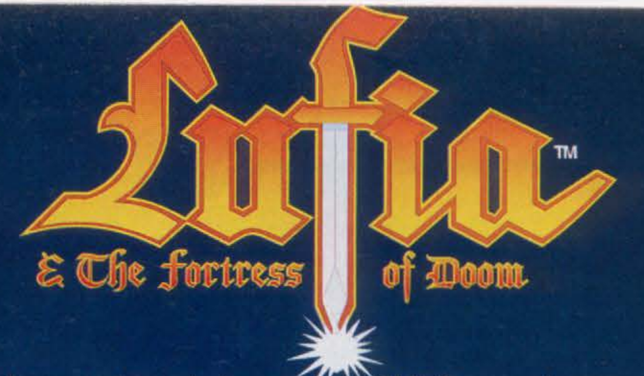
Si en modo de vs. CPU llegas a tener contratiempos para vencer a ciertos enemigos, con este sencillo truco tus problemas se pueden acabar: Cuando estés en la pantalla de seleccionar a Steven con o sin armadura, presiona los botones L y R y con eso podrás escoger a cualquiera de los otros personajes (unos son más fáciles de pasar con ciertos peleadores) para así ir avanzando más rápido y seguro.






Para empezar voltea el Naipe que indica la foto con éste te das cuenta si es una de las 4 primeras pantallas.
1UP
10
20
1UP
20
10
Si sale cualquiera de las monedas hay que revisar el Naipe que indican las fotos para asegurarse de cuál pantalla es.





Taito les da gusto a los fanáticos de los juegos R.P.G. al presentar este juego para SNES, cuya trama es la siguiente: Hace 100 años apareció una isla en el cielo y 4 poderosos guerreros de la obscuridad llamados "Sinistrals" tomaron posesión de ella comandando desde ahí su reino de destrucción; los humanos como última esperanza, mandaron a sus 4 mejores peleadores: Maxim, Guy, Selan y Artea, quienes lograron poner fin al reino de terror de los Sinistrals pero 2 de ellos pagaron un alto precio... ahora los monstruos de aquella época han vuelto a aparecer y con ello el temor de que los Sinistrals regresen, así que el descendiente de Maxim (que en este caso eres tú) debe investigar qué pasa y combatir a los enemigos que le esperan en su larga misión.





Lufia es un R.P.G. que sigue la línea de muchos juegos de este tipo donde debes combatir a toda clase de monstruos con magias y armas místicas; quizá los diseñadores para no fallarle hicieron de este juego una perfecta mezcla de los 2 R.P.G.'s más populares: Dragon Warrior (por el modo en que se desarrollan las batallas) y Final Fantasy (por los "menús" y el tipo de historia compleja que captará el interés de los aficionados a los R.P.G.)

Como en otros juegos del tipo, aquí comienzas solo, pero conforme vayas avanzando se te irán uniendo bravos guerreros y magos que te ayudarán en tu misión de deshacerse de los sinistrals; de gran ayuda tendrás a Lufia, una excelente hechicera amiga tuya desde la infancia y con un pasado desconocido; Aguro quien es un valiente y fuerte caballero y Jerin una simpática Elfo/humana.





Como te habíamos dicho, tu misión es larga y te llevará a luchar en diversas partes del mundo; conforme vayas avanzando irás conociendo la historia y se irán resolviendo muchas dudas (algo chistoso del juego es que en la mayoría de los R.P.G.'s te hablan de las batallas pasadas, pero aquí tú participas desde el principio en la gran batalla de Maxim y compañía contra los Sinistrals, lo que te saca de onda, pues al iniciar el juego, estás terminando aquella historia).



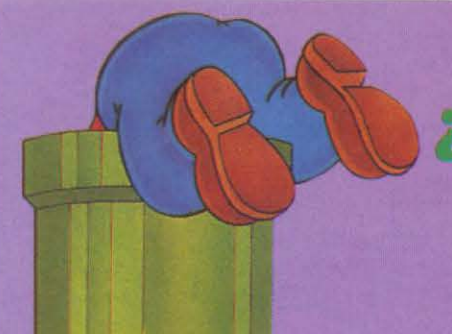
Es un hecho que a muchos lectores no les gustan los R.P.G.'s, pero para los fans de este tipo de juegos Lufia & The Fortress of Doom, tiene un buen reto a resolver, mucha variedad de Magias, monstruos y armas, además de una buena historia.





LOS RECORDS

ACT-RAISER
LEONARDO JIMENEZ
ALIEN 3
HUGO A. SANCHEZ R.
AXELAY
RODRIGO LOPEZ AVILA
BATMAN RETURNS
ROBERTO A. PINGARRON
ALEJANDRO BALTAZAR ZUÑIGA
ALEJANDRO VAZQUEZ L.
JORGE DAVID RODRIGUEZ
JOSE MARIANO VELAZQUEZ
OSVALDO EMILIO HERNANDEZ
DAMIAN ALARCON
FRANCISCO SILVA
BATMAN R.O.J.
ROBERTO NUÑEZ
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
RODRIGO DIEZ GARGARI
BUBSY
ALFONSO DOMINGUEZ ALONZO
CASTLEVANIA
ANTONIO DAVID CASTILLO
CASTLEVANIA II
ANTONIO DAVID CASTILLO
CASTLEVANIA III
ANTONIO DAVID CASTILLO
CASTLEVANIA IV
DMJ SUPER MORA
LEONARDO JIMENEZ
FERNANDO CALDERON O.
SERGIO CALDERON O.
DAMIAN ALARCON
FRANCISCO SILVA
CONTRA III
RODRIGO LOPEZ AVILA
DEATH VALLEY RALLY
JOSE MARIANO VELAZQUEZ
LEONARDO JIMENEZ
DAMIAN ALARCON
FRANCISCO ALARCON
DESERT STRIKE
MARCO A. JIMENEZ B.
DUCK TALES
HECTOR H. RODRIGUEZ S.
F-ZERO
LEONARDO JIMENEZ
FATAL FURY
ROBERTO ANGEL PINGARRON
EDUARDO MEDRANO CEPEDA
FELIX THE CAT
JACQUELINE M. ROMO
FINAL FIGHT 2
MARCO A. JIMENEZ B.
RODRIGO DIEZ GARGARI
GOAL!
DMJ SUPER MORA
HUGO A. SANCHEZ R.
RICARDO MEDRANO
GUILLERMO BENUMEA
FERNANDO CALDERON O.
SERGIO CALDERON O.
HEAVY BARREL
HECTOR H. RODRIGUEZ S.
JOE & MAC
PEDRO ARTURO ESPINOZA
JOHN MADDEN FOOTBALL
JOSE MARIANO VELAZQUEZ
KING OF MONSTERS
ALEJANDRO BALTAZAR ZUÑIGA
KIRBY'S ADVENTURE
RODRIGO DIEZ GARGARI
MAGIC SWORD
RODRIGO LOPEZ AVILA
MARIO IS MISSING
JOSE MA. FRAGA RUIZ
FER FRAGA RUIZ
IVONNE E IVETH TOVAR SILVA
MEGA MAN IV
RAUL ESTEVEZ PLASCENCIA
MEGA MAN V
ROBERTO NUÑEZ
JUAN CARLOS AVENDAÑO
MORTAL KOMBAT
FELIPE RADILLLO MONTIEL
CHRISTIAN JESUS RADILLO
MARCO A. RENTERIA
PANIC RESTAURANT
MARCO A. JIMENEZ B.
POCKY & ROCKY
HUGO A. SANCHEZ R.
PRINCE OF PERSIA
DMJ SUPER MORA
FERNANDO CALDERON O.
SERGIO CALDERON O.
P.O.W.
MARIO Y ARTURO DIAZ O'CHEITA
ROBOCOP 3 (NES)
FRANCISCO JAVIER CLAVIJERO
SHADOW OF THE NINJA
HECTOR H. RODRIGUEZ S.
SPIDERMAN AND X-MEN
JOSE MARIANO VELAZQUEZ
HECTOR H. RODRIGUEZ S.
STAR FOX
JACQUELINE M. ROMO
ROBERTO A. PINGARRON
ERIK ALVAREZ
OSBALDO VARGAS CALDERON
STREET FIGHTER II
ROBERTO A. PINGARRON
HUGO A. SANCHEZ R.
YACCOBI VALENCIA G.
IVAN DEL CASTILLO
JOSE SANCHEZ DESALES
FERNANDO CALDERON O.
SERGIO CALDERON O.
STREET FIGHTER II TURBO
FRANCISCO AMIN REVELES A.
MANUEL FGM
FELIPE RADILLO MONTIEL
CHISTIAN JESUS RADILLO
ERIK NAJERA
JOSE SAUL NORIEGA
SERGIO VALLES DIOSDADO
ROBERTO JESUS BROOKS
MARCO A. JIMENEZ B.
J. MANUEL CASTRO ESQUIVEL
JAVIER LEZAMA B.
DAMIAN ALARCON
FRANCISCO SILVA
STREET FIGHTER II TURBO (MASTERED)
LEONARDO JIMENEZ (KEN)
RODRIGO DIEZ GARGARI (RYU)
JORGE ROMO MARTINEZ (VEGA)
SUPER DOUBLE DRAGON
FERNANDO CALDERON O.
SERGIO CALDERON O.
SUPER GHOULS'N GHOSTS
LEONARDO JIMENEZ
SUPER MARIO ALL STARS (LOS 4 JUEGOS)
J. MANUEL CASTRO ESQUIVEL
(3 JUEGOS)
MARCO A. JIMENEZ
(LOST LEVELS)
YVONNE GEROGINA TOVAR
SUPER MARIO BROS.
ALFONSO DOMINGUEZ ALONZO.
SUPER MARIO BROS. 2
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
ROBERTO NUÑEZ
SUPER MARIO BROS. 3
JUAN PABLO NILA
REX Y PHOENIX
SUPER MARIO KART
FERNANDO CALDERON O.
SERGIO CALDERON O.
TECMO NBA BASKETBALL
YVONNE GEORGINA TOVAR
T.M.N.T.
RODRIGO LOPEZ AVILA
T.M.N.T. II
ALFONSO DOMINGUEZ ALONZO
MARIANO E. DIAZ O'CHEITA
ARTURO DIAZ O'CHEITA
T.M.N.T. III
RODRIGO LOPEZ AVILA
T.M.N.T. IV
ALEJANDRO BALTAZAR ZUÑIGA
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
GUILLERMO BENUMEA
FERNANDO CALDERON O.
SERGIO CALDERON O.
THE LITTLE MERMAID
KAREN DENNYS
THE LEGEND OF ZELDA
CARLOS EDUARDO BUENDIA
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
JORGE ALFONSO HERNANDEZ
HUGO B. SOLIS MIRAMONTE
TINY TOON ADVENDURES
ALFONSO DOMINGUEZ ALONZO
TINY TOON BUSTER BUSTS LOOSE
ALFONSO DOMINGUEZ A.
EDUARDO MEDRANO CEPEDA
VALIS IV
MARCO A. JIMENEZ B.
ZELDA III
FERNANDO CALDERON O.
SERGIO CALDERON O.



¿ Qué hay dentro de...?

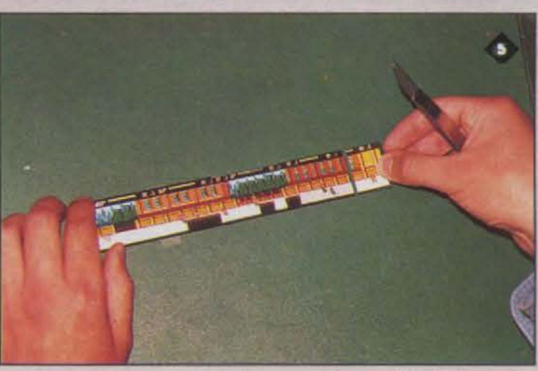
A sugerencia de nuestros lectores que desean saber cómo hacemos Club Nintendo incluímos el tema en esta sección; aunque desde hace tiempo nos lo habían pedido, decidimos dejarlo para este mes de aniversario.
Mes a mes nos juntamos todos los que hacemos Club Nintendo para definir el contenido del siguiente número, para echarnos la culpa de los errores que se publicaron y para prometernos solemnemente echarle más ganas al siguiente número. También discutimos nuevas ideas o nuevas secciones.
En ese momento salen disparados nuestros videojugadores para jugar (1) los títulos que serán incluídos. Realizan su análisis y estrategias y las escriben para pasarlas a corrección de estilo y poder incluirle los errores gramaticales y ortográficos.
Una vez hecho esto, se le da a Tony quien lo captura en la computadora (2) y le incluye todos los errores tipográficos (de máquina).
Francisco procede a diseñar y a distrubir el texto, fotos y mapas en las páginas, que le correspondan (3), su trabajo es como armar rompecabezas pues debe de distribuir los elementos en un espacio predeterminado.... y que se vea bien.



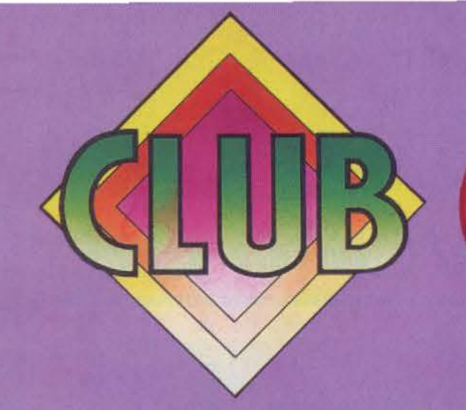


Los videojugadores proceden a tomar las fotos (4) en un aparato llamado videoprinter conectado al sistema NES, SNES o Game Boy (obviamente con su monitor) y conectado también a una impresora de computadora de alta resolución que nos permite mejorar notablemente la definición fotográfica.
Cuando es necesario Juan Carlos arma los mapas (5) uniendo las fotos una tras otra.
Mientras tanto Pepe hace los contactos con los licenciatarios en Estados Unidos y nuestros enlaces con Japón (6) para obtener siempre información fresquecita.
Adrián cuando no está jugando, introduce las cartas de los lectores a la computadora y las clasifica de acuerdo a la sección: S.O.S., Mariados, Dr. Mario, etc. (7)





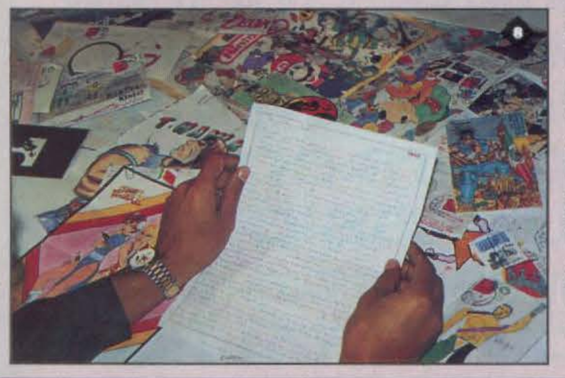
Gus lee las cartas (8) y junto con los videojugadores define cuáles se publican y en qué secciones. Todo el tiempo posible lo utilizan para responder directamente (aunque aquí entre nos una disculpa pues han llegado tantas cartas que vamos muy atrasados y la verdad queremos hacerlo personalmente y no dejarlo en manos de otras personas).
Los videojugadores comprueban los trucos que nos envian (9), dando prioridad a los descubrimientos marcados con ✱ que nos mandan para S.O.S. y así no nos pase lo que sucedió con algunos trucos del especial S.O.S. que no funcionaban. Aun ahora muchos de los trucos al tratar de realizarlos, no nos sa-

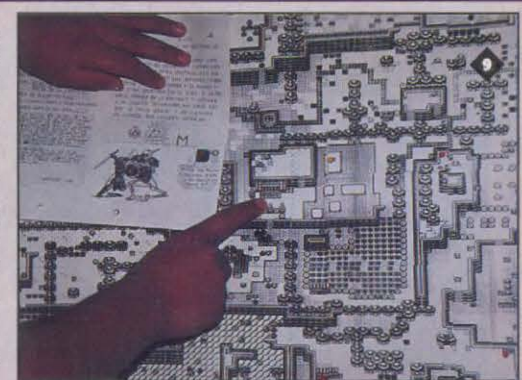


len.
Ernesto recibe fotos y texto (10) y es el encargado de cambiar, poner de cabeza y confundir las fotos (como cuando confundió las fotos de Rayden y de Kano en la página 23 de la revista de Mortal Kombat).
También revisan los juegos para responder las preguntas en Mariados. Si los juegos son recientes no hay tanto problema, pero si son clásicos o de plano viejitos, el primer trabajo es conseguirlos. Ahora que sí es un RPG la cosa se complica, pues hay que invertir muchas horas para contestar a veces una pregunta del final (y fotografiarla) Una de las prioridades de nuestra Dirección Editorial es responder con más agilidad.









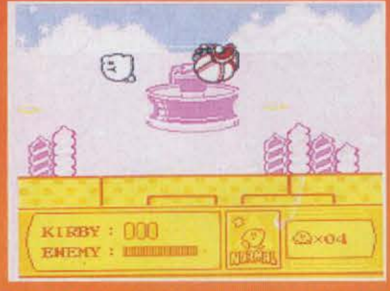




Una vez hecho esto Manuel revisa todo el material y se lo lleva a la Fotomecánica, que es donde se encargan de sacar los negativos listos para impresión y, por ejemplo, injertar el rombo en la portada si no está hecho directamente en el dibujo o la ilustración.
Los negativos y "chromalines" (o sea pruebas de color) son revisados nuevamente en nuestras oficinas (11) y si encontramos errores en texto, fotos invertidas; colores, etc.; tenemos 2 caminos: corregirlos o dejarlos como están. Siempre que tenemos tiempo los corregimos pero en algunos casos como la portada de Jurassic Park, decidimos dejarlos para no retrasar la fecha de salida.
Una vez revisado todo el material realizamos un "dummy" o sea la revista tal como debe quedar, pero en copias fotostáticas para que el impresior tenga una guía exacta.
En la imprenta usan los negativos para sensibilizar las placas de offset con las que se imprime toda la revista. Se encuaderna, engrapa, empaca y se manda a la bodega de distribución.
De aquí se manda a voceadores, tiendas departamentales, autoservicios y por suscripciones hasta llegar a tus manos.
Bueno pero para contestar la pregunta de ¿cómo hacemos Club Nintendo? hay una respuesta concisa y exacta: **CON MUCHO GUSTO Y MUCHAS GANAS.**



Los GRANDES

	SUPER NES	FAVORITOS
UNO	 T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS	 TETRIS 2
DOS	 MORTAL KOMBAT	 T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
TRES	 CHAVEZ	 KIRBY´S ADVENTURE
4	JURASSIC PARK	MEGA MAN 5
5	STREET FIGHTER II TURBO	MIGHTY FINAL FIGHT
6	ALADDIN	BONK'S ADVENTURE
7	LETHAL ENFORCERS	YOSHI'S COOKIES
8	TECMO SUPER BOWL	JURASSIC PARK
9	SUPER MARIO ALL STARS	BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON -THE ULTIMATE TEAM-
10	UNDERCOVER COPS	DUCK TALES II



de **Nintendo**

RECOMENDADOS POR ITOCHU

CLASICOS

UNO



SUPER MARIO BROS. 3

DOS



MEGA MAN 4

TRES



BATTLETOADS

4. TETRIS
5. T. M. N. T. III
6. TINY TOON ADVENTURES
7. BATMAN RETURNS
8. NINJA GAIDEN III
9. DR. MARIO
10. GOAL!

GAME BOY

UNO



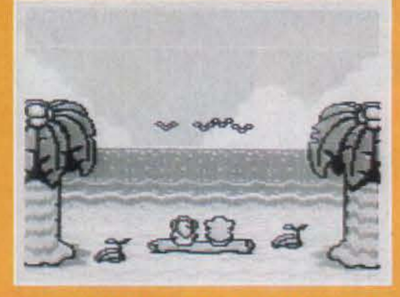
T. M. N. T. III

DOS



MEGA MAN 4

TRES



ZELDA -LINK'S AWAKENING-

4. BATMAN -THE ANIMATED SERIES-
5. SUPER MARIO LAND 2
6. BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON
7. GOAL!
8. MORTAL KOMBAT
9. ALIEN VS. PREDATOR
10. ADVENTURE ISLAND II

ESTE MES

BONK'S ADVENTURE (NES)

Conoce a un tipo que cuando le dicen que use la cabeza lo toma literalmente; Bonk debe rescatar a la princesa de la luna que ha sido secuestrada por el rey Droll, este juego tiene buenos gráficos y gran diversión, avanza a través de prehistóricos niveles y derrota a enemigos de gran tamaño para así rescatar a la princesa y derrotar al terrible Rey Droll.









HUDSON SOFT

NBA JAM (SNES, NES y GB)

Ahora podrás jugar este explosivo juego de Arcadia en tu SNES; escoge a cualquiera de los equipos de la NBA con sus 2 mejores jugadores y prepárate a realizar jugadas de fantasía; este juego tiene gráficos digitalizados y voces gracias a los 16 megas de memoria que tiene.





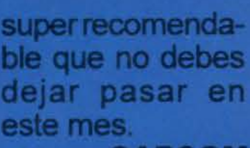
ACCLAIM



MEGA MAN X (SNES)

Uno de los personajes más populares del NES llega al formato de los 16 bit, claro que nos referimos a Mega Man, quien ahora se deberá enfrentar a más enemigos y teniendo más sorpresas, gráficos y sonidos que sólo encontrarás en el SNES; un título super recomendable que no debes dejar pasar en este mes.







CAPCOM



LLEGALE A:

LETHAL ENFORCERS (SNES)

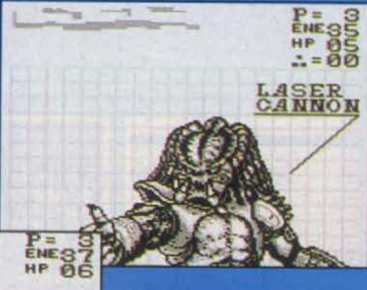
El mega hit de Arcadia ahora para tu SNES, en una ciudad dominada por el crimen aquí debes luchar contra todos los maleantes. El juego incluye una pistola tipo Zapper con la que debes atacar a los malos y proteger a los buenos, este juego tiene increíbles gráficos digitalizados que le dan mayor realismo.

KONAMI



ALIEN VS. PREDATOR (GB)

Un clan de Predators ha sido completamente acabado por una colonia Alien, así que el último de los Predators debe encontrar la salida de laberintos infestados por Aliens para llegar con la Reyna de ellos y buscar venganza por sus amigos; en este juego de Aventuras debes localizar la salida de cada laberinto y buscar aditamentos de supervivencia.





ACTIVISION







TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS (SNES)



Konami ha desarrollado un nuevo juego de pelea con muy buena acción, aquí todos los mutantes de Manhattan deben luchar entre ellos para ganar dinero y así lograr sus sueños; 10 personajes a escoger con varios poderes especiales además de técnicas de desesperación que le agregan más emoción al juego.

KONAMI





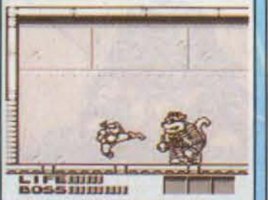
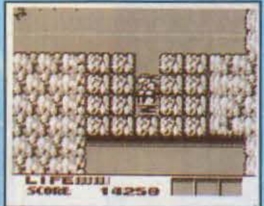






RESET

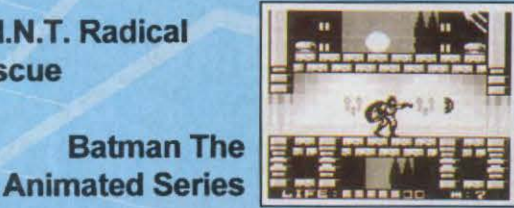
En el siguiente número de Club Nintendo

3 Fabulosos juegos de Konami para Game Boy

T.M.N.T. Radical Rescue

Batman The Animated Series






Tiny Toon's 2

Además de una buena revisada a juegos como:






Un juego de Seika para 2 jugadores; con gran acción.






Una gran adaptación de Konami basado en el clásico de arcadia.

Club Nintendo recibió el trofeo como la mejor revista de videojuegos y lo mejor de todo es que el reconocimiento viene de ¡uno de nuestros lectores! Gracias a Iván Suárez.

Respuestas a todas esas preguntas técnicas y de programación contestadas en forma clara por Peke Vásquez.

Continuamos con nuestro 2º SORTEO DE ANIVERSARIO y ve haciendo tu lista, porque ahora en el cuestionario nos podrás decir todo lo que te gusta y también lo que no te gusta de la revista.

Y noticias sobre la nueva película de Double Dragon. ¡Ah! también queremos desearte lo mejor en el próximo año y mucha suerte en el concurso.





Prueba el sabor de lo divertido
TOM & JERRY™
MASCOTITAS
CON VITAMINA "C"
TOM & JERRY™
MASCOTITAS DE MANGO
TOM & JERRY™
MASCOTITAS DE MANZANA
TOM & JERRY™
MASCOTITAS DE TUTI-FRUTI
CONTENIDO NETO 250 ml.
TOM & JERRY
MASCOTITAS DE UVA
TOM & JERRY™
MASCOTITAS DE NARANJA
CON VITAMINA "C"
NATURALMENTE
JUGOS DEL Valle S.A. de C.V. *
DE VENTA EN TIENDAS DE AUTOSERVICIO
PERM. S.S.A. L 09 TK 'COME FRUTAS Y VERDURAS'